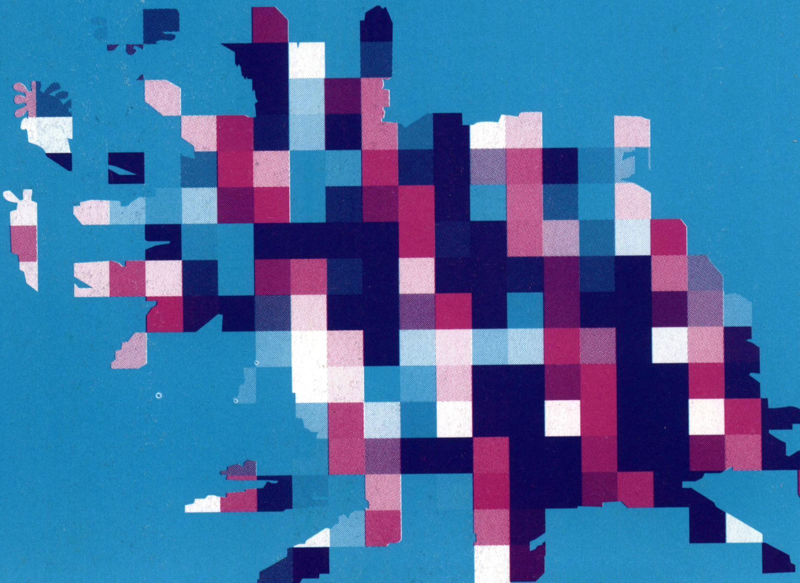


超アーケード

アップライトの1号
多根清史
テーブルの2号
箭本進一
大型筐体の3号
阿部広樹


やはりお前だった!
俺も
いっしょに
戦うぜ !!
BEATED 16
SCORE 0553700



超アーケード

超アーケード

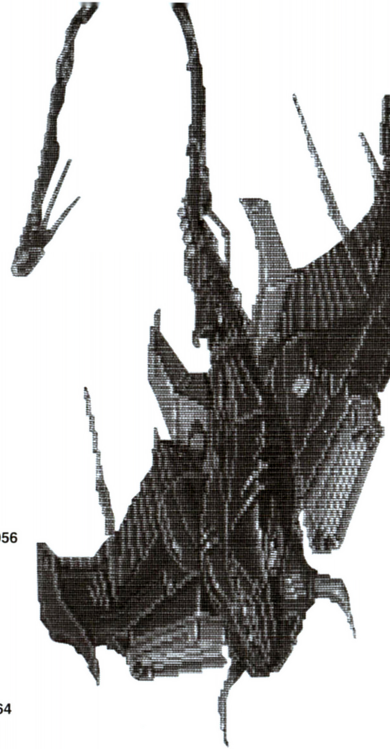
箭本進一

阿部広樹

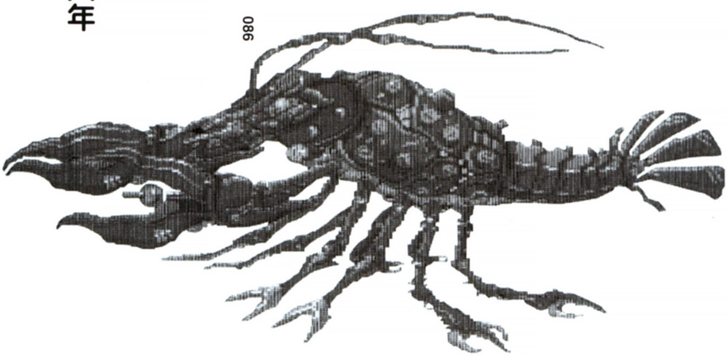
多根清史

太田出版



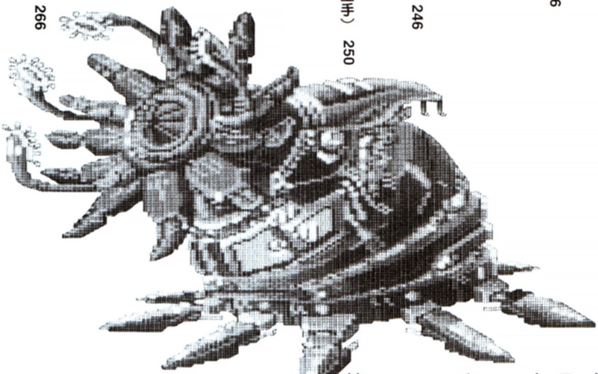


第2章 1986~1989





第3章 1990~2000





第4章 クソゲーハンター＋石井ぜんじ秋葉原へ行く！

まえがき

今から二三年前、『スペースインベーダー』の〝大フィーバー〟が巻き起こった。

喫茶店にずらりと並ぶテーブル筐体の群れ。朝からコインを積み上げ、もくもくと親指でボタンを突き上げるサラリーマンたち。当時、僕たちは指をくわえて見てるだけ……なんて殊勝なガマンができるはずもなく、塾への行き帰りを足にまかせ、浮かせた電車賃を握りしめて薄暗い「インベーダーハウス」の奥へと踏み込んだ。親の目を盗み、補導員がいないか見回して、不良にひっかけないよう抜き足、差し足。なんとか無事にゲームマシンにたどり着くこと自体が『ゆけゆけ山口君』ばりの冒険だったのだ。

そんな禁じられた遊びにも、家庭用ゲームという弟が生まれる。ファミコンが登場し、『ドンキーコング』はヤニ臭いお店から、しれっとお茶の間に入り込んでいた。『ゼビウス』をはじめ、ファミコンの元祖スターたちは、みんなゲームセンターからの移籍組だ。へへん、兄貴のスゴさはそんなもんじゃないんだぜ、と僕たちはまんざらでもなかった

のである。ゲームといえば、ゲーセンが本場に決まってるじゃないか。
駄菓子屋の軒先のゲーム機の重いレバーにバネの効かないボタン。
膝をぶつけることも多かったテーブル筐体。
背が届かなかったアップライト筐体。
乗り込むだけでドキドキした体感筐体。
最新鋭のゲーム、家ではプレイできないゲームを提供してくれたゲームセンター。
今ここに「ゲームセンターのゲームの本」とは少々古臭く思えるかもしれない。
僕らの想いを吸収し、手触りを大事にしたアーケードは、ちょっとした眠りに就こうとしている。くたびれたなら休むのは自然なことだ。彼らの見る夢の中をしばしのぞく。
この『超アーケード』はそんな本だと思ってもらえれば幸いである。

クソゲーハンター

多根清史（アップライトの1号）
箭本進一（テーブルの2号）
阿部広樹（大型筐体の3号）



Chapter 01
1978～1985

第1章 1978〜1985



「平安京エイリアン」を創った男たち

『平安京エイリアン』

ジャンル
アクション
メーカー
電気音響
発売年度
1979

『源平』が取り持った縁

それは〝『源平討魔伝』を創った男〟中潟憲雄氏へのインタビューの際の、ほんの気まぐれな質問がきっかけだった。

＊

——（ゲームボーイ版の）『平安京エイリアン』にも中潟さんは関わっているんですか？

中潟　ええ。実は僕のカミさんの兄貴が東大の歴史的ゲームサークル「TSG」にいたとき、『平安京エイリアン』のプログラミングをした張本人なんですよ。

——ええっ！

（小社刊『CONTINUE』第4号より）

＊

サラリと明かされた、数奇すぎる縁。たしかに『源平討魔伝』には、「平安京エイリアン」という名の妖怪が出ている。どちらも一世を風靡した、全国的に有名なゲームだ。一流クリエイター同士のパーティが催され、その席上で……。あるいは逆に、ゲ

ームボーイ用への移植を申し入れるときに、出逢いのロマンスがあったのか？　想像はとめどなく広がる。しかし、コトの真相は、さらに不思議なものだった。

中潟氏が、奥さんの実家に行ってお兄さんと酒をくみ交わしていたとき、「『平安京エイリアン』って知ってます？」「ああ、かなりハマってやってました」「あれ、僕がプログラムしたんです」と次元を飛び越えた会話が交わされ、２人して意外なめぐり合わせに驚いたとのこと。

今どきの大作ゲームと違い、あの頃のゲームの開発体制は、3～5人ぐらいの小所帯がふつうだった。そんな砂粒ほどの人数のうちの１人が、よりにもよって「自分のゲームに平安京エイリアンを出す」ほど愛している人物と、知らないうちに家族になっていたとは！　神様は、気の利いたプレゼントをすることがあるらしい。

「新造船の試運転」につき多忙！

強烈に興味をひかれた僕たちは、中潟氏にお兄さん――『平安京エイリアン』の元プログラマー、田畑光敏氏との会見を頼み込んだ。田畑氏も、現在ではゲーム業界を遠く離れ、直接のインタビューは難しいかもしれない。だから「メールでの一問一答のみ」との回答が届いたときも、特に意外ということはなかった。しかし、その「会えない」ワケは、僕らのひ弱な予想を軽く上回っていたのだ。

「新造船の試運転を行っており、洋上に出たりして多忙をきわめている」

新造船？　試運転？

退屈な日常からかけ離れたコトバが続き、トドメに洋上ときたもんだ。はるかな大洋を航海する、船の建造に関わっておられるという。そんなカッコいい「多忙」の理由、他には絶対にない！

とはいえ、これはもはや「ゴール」だ。サイは投げられ、人智の及ばない転がり方をしたのだけど、もう「目」は出てしまった。あとは、質問事項を考えて、それをメールして返信を待つだけだ。

永年、積もりに積もった『平安京エイリアン』への想いをキーボードに込めて「送信」ボタンを押すと、終わった――という寂しさが去来する。祭りは過ぎ、本書を締めくくるインタビューもこれが最後。わりとあっけないものだ。

田畑氏からのご回答が届いたのは、それから数日後のことだった。

Q&A

Q1　まずは、田畑さんの自己紹介をお願いします。

A　43歳（ただしあと数日で44歳です）。某重工業メーカで船の設計を行っています。『平安京エイリアン』のプログラムは数名のプログラマが協同して作成しましたが、そのうちチーフプログラマ2名のうちの1人です。もっぱらゲームの進行部分を担当しました。

Q2　田畑さんがTSGに入られるまでの経緯を教えてください。

A　当時マイコンが普及しだしたころで、高校時代から興味を持っていました。TSG（正式名称は理論科学グループ／Theoretical Science Groupです。創立は1959年。http://www.tsg.ne.jp/）は自作のマイコンを持っており、高校の先輩（後述の河上さんです）の紹介もあって入部しました。TSGはゲームだけを目的にしたサークルではありませんでした。コンピュータサイエンスからハンダ付け、コンピュータゲームまで、という感じかな。

Q3　『平安京エイリアン』を開発するようになっ

た、そもそものいきさつを教えてください。

A　インベーダー・ブームが一段落しかけたところで、『週刊朝日』の「デキゴトロジー」というコラム（今でも続いている。単行本もあります）が、「ポストインベーダを探す」というテーマで各大学のマイコン系サークルを取材していました。

第２週目の取材で、当時、東大にあった東大マイコンクラブ（ＴＭＣ）に取材に行ったのですが、出てきたものはいまいち。そこで、ＴＳＧに取材が来たのですが、適当なゲームはＴＳＧにもありませんでした。そこで「まだ存在していなくてもいいから、明後日までに何か」ということになりました。急遽、駒場の学生会館の１階のロビーで対策ミーティングをしました。１年先輩の河上さんを中心として、まずアイデアだけを作りました。

それが記事になり、それを読んでゲームメーカが開発を持ちかけてきました。

記事になった後、せっかくだから案だけではなくプログラムも作ろうということになり、ＡｐｐｌｅⅡ（当時50万円？）を所有していた田畑がその仕事を押し付けられた。しかし、できたのは起動に10分もかかるというひどいものだったので、河上がＡｐｐｌｅⅡを西武池袋線東長崎駅で受け取り、作り直した。ＡｐｐｌｅⅡのローレゾリューションモード（編集部註：低解像度モード。表示するドット数を減らしているため、動作が速く色数も多い）を使ったもので、エイリアンも検非違使も穴も、色が異なる単なる■だった。接触してきたメーカーには、これを見せることになった。

ゲーム発表後、ＮＨＫ等のテレビに出たり、『週刊朝日』の取材を受けたり、『文芸春秋』で中島梓さんのインタビューを受けたりした。

Q4　**『平安京エイリアン』の発想の原点はどこで**

すか?

A　これは原案者の河上さんでないとちゃんとは答えられないのですが……。

まず最初に出たアイディアは、「マンションのリビングにゴキブリが何匹も這いまわっていて、そこへゴキブリホイホイをうまく配置して捕獲する」というもの（このごろ、蚊のゲームがありますね）。

しかし、ただの部屋だと動きの自由度が大きすぎるので、フィールドを碁盤の目の通路に改良。さて、当時、『ALIEN』が封切り直後で話題だったので、ALIENを出したいというしつこい意見があり、ゴキブリをエイリアンに。ゴキブリホイホイを落とし穴に。さらに、碁盤の目の街は札幌だ、サンフランシスコだ、長安だ、北京だ、京都だ、という会話の末に「平安京」に決定。そうすると、プレィヤは検非違使になるのは当然。

もうひとつ、当時話題だった「口裂け女」の「つかまえられたらベッコウ飴を渡すと逃げられる」というのをそのまま取り入れることにした。ここまでで約20分。

ということで、当時の名前は「平安京エイリアン落とし穴ゲーム」だった。これらのアイデアはほとんど河上さんが思いついたものです。

Q5　**『平安京エイリアン』の具体的な開発は、どのような体制で行われたのですか?**

A　明確な体制というものはないのですが、前述の河上さんとやはり1年先輩の島田さんがプロジェクトマネージャ的役割を行い、その下で田畑を含めた数名（全員がTSGの学生）が開発を行いました。場所は大田区にあった「電気音響」の1室です。

開発環境は今から考えると劣悪で、ICE（編集部註・開発支援用の特殊機材）さえ終わり近くにやっと調達されました。何人かのプログラミング担当

者がZ80アセンブラで手書きして、それを誰かがたった1台しかないキーボードで打ち込み、アセンブルしてROMを焼き、それを実機に差し込んで動かしてみる、ということを何回も繰り返したものです(泣)。

Q6 『平安京エイリアン』の開発期間は、どれくらいですか？

A 約3ヶ月。ただし間に試験期間やら授業期間があったので実働はもっと短かったと思います。

Q7 当時『I/O』（コンピュータ雑誌）にマイコン用の『平安京エイリアン』が発表されていましたが、TSGの方が開発されたものでしょうか？

A はい、アーケード版のスタッフとは違いますが、別のTSGメンバーのプログラムです。そのソースコードは当時としては画期的に構造化された美しいもので、いろいろな手本にされた。

Q8 『平安京エイリアン』のルールは、発想当時から現在の形だったのでしょうか？ それとも、いくつかの変遷があって現在の形になったのですか？ 変遷があったのであれば、他にどのようなルールがありましたか？

A 大きなものとしては「べっこう飴」がありました。当時「口裂け女」という怪談が話題となっており、追いかけられてもべっこう飴を与えればそれを舐めているあいだに逃げられるという話がありました。それを流用してべっこう飴でエイリアンの動きを止められるという設定でした。しかし操作が複雑になるということで、開発途中にボツになりました。

検非違使がただ逃げ回っていたり、とじこもっていると、いつまでたってもゲームが終了しないので、ゲームをある程度の時間で半強制的に終了させるた

め、ある時間が来るとエイリアンの数が急に増え、スピードも上がるようにしました。

ゲームを単純にしないために、完全な碁盤の目ではなく、通れないところを作ることにしました。

検非違使が死ぬと天使になって飛んでいくというのを、電気音響からの強い要請で最後の最後に入れました。

Q9 開発の苦労話などあれば教えてください。

A コインを何十枚もいれると、データ領域が画面RAMを侵食してしまい、街の外枠が一部壊れて穴が空いてしまう。そうするとエイリアンがその穴から画面の外に出ていってしまい、画面の外のRAMをさまよい、そのうちどこかのデータを壊してプログラムが暴走する――というバグが、アミューズメントマシンショウのデモ中に発覚しました。

ゲームが始まっても検非違使が現れないことがありました。実は画面の外にいたのですが。

Q10 「掘る」「埋める」＝2ボタンはアーケードでは画期的でしたが、製品化にあたり問題や反対はありませんでしたか？

A 特になかったと記憶しています。

Q11 「電気音響」との出会いのいきさつを教えてください。

A 前述の『週刊朝日』の記事を読んで声をかけてきました。その前にはナムコの人に会って会社を見学させてもらいました。社長にも会いました。でも、『平安京エイリアン』商品化の話はなかった。セガの人にも会ったと思う。

Q12 業務用の開発は、すべてTSGの方々が手がけたのでしょうか？

A　最初のアーケードマシンについては全て我々が開発しました。

Q13　**ロケテストは見に行かれましたか？**

A　当時晴海で行われたアミューズメントマシンショウに出展された際には見に行きました。そのときにQ9のバグが出て、あせったことを覚えています。

Q14　**プレイヤーの面白かった反応などあれば教えてください。**

A　エイリアンの動きの規則性を見出そうとして見出せず、「さすが東大生が作ったゲームだ」と感心していた人がいました。実際は、エイリアンは戦略などは持たずただランダムに動いているだけです。後に、そういうのを街のゲームセンターで黙って見たりして、クラーク・ケントの気持ちを味わったり。

Q15　**「秋葉掘り」「荒川掘り」などの発明者とネーミングの由来は？**

A　「秋葉掘り」は配置が我々にとってなじみである秋葉原の駅に似ているということからつきました。「荒川掘り」は名前のとおり、主なプログラマ2名のうちのもう1人である荒川さんの技。他に、メンバーの中でも最もゲームの達人であった伊藤さんの発明の「伊藤掘り」、長野県出身の吉澤さんの「長野掘り」、トリビアルな解のひとつである「隠居掘り」、ほかに「井桁掘り」などなど。

Q16　**「ゲームセンターあらし」へTSGが出演した経緯を教えてください。また周囲で話題になりませんでしたか？**

A　特に当方に話はなく、勝手に載せられたのだと思います。子供向け雑誌ですから周囲であれを読んでいる人間はあまりなく、内輪だけで話題になって

いました。

Q17　『平安京エイリアン』の作者だと判明したときの、同僚や知人の反応を教えてください。

A　年配の人は『スペースインベーダー』と混同することが多いようです。当時小中学生だった後輩で知っている人が多いようです。かなり意外という反応が多いです。

Q18　TSGにゲームメーカーのスカウトなどは来ませんでしたか？

A　人に対するスカウトは特になかったと思います。何か他にアイデアがないか？というアプローチはありました。

Q19　『スペースパニック』（ユニバーサル）など『平安京エイリアン』をアレンジしたゲームをどう思われましたか？

A　人によって違うでしょうが、田畑個人としては何らかの形で『エイリアン』が広がっていくのは喜んでいました。

Q20　『平安京エイリアン』の他に携わられたゲームはありますか？

A　商品となったものはありません。

Q21　『平安京エイリアン』を作られた後、現在に至るまで流れを教えてください。

A　TSGとしては『エイリアン』の後、ゲームに限らずコンピュータ関係のバイトを多く行うようになりました。その流れは我々が卒業した後も続きました。開発メンバーの1人は会社「ハイパーウェア(http://www.hyperware.co.jp/)」を興し、今でも続いています。

現在『エイリアン』に関する権利はその会社が開発メンバーから引き継いでいます。

田畑としてはその後フツーに卒業し、フツーに就職し平々凡々とすごしております。

Q22　『平安京エイリアン』を作ったことで、その後の人生は変わりましたか？

A　難しい質問ですね。当時としては大事件でしたが今から見れば結局人生には大きな影響がなかったような気もします。

ただ、あのおかげで随分いろんなことを学ぶことができ、その後の折々に役立っています。そういう意味では人生を変えたのかもしれません。

Q23　現在『平安京エイリアン』をリメイクするなら、どのようなものを希望されますか？

A　バーチャルリアリティの体感迷路穴掘りゲームかな？　エイリアンに食われる感覚や、穴掘りの腕の疲れも感じられる。でも一番嬉しいのは当時のままのゲームかもしれません。ノスタルジーですが。

Q24　現在のゲーム、あるいはゲーム業界を見てどう思われますか？

A　あまりに巨大となって唖然とするばかりです。

Q25　機会があればまたゲームを開発したいと思われますか？

A　今のゲームは巨大でちょっと手が出ません。年取って暇ができたら、ボケの防止のために簡単なゲームを作るぐらいかな？

Q26　最後に、本書の読者（その多くがゲームセンターで『平安京エイリアン』をリアルタイムで体験しています）に一言お願いします。

A 中年向けの本なんですか?(笑)

インターネットで『平安京エイリアン』を検索すると、結構多くの方がまだ覚えてくださっているようです。それがこのゲームのもつ魅力のせいなのか、あるいはその方たちの青春の思い出にたまたまこのゲームが登場するだけなのかは解りませんが、楽しい思い出であって欲しいと思います。

【超緊急】『平安京エイリアン』!

2002年4月27日、午前9時30分。「緊急」の上に「超」が乗っかり、それがぜんぶ『平安京エイリアン』に向かって殺到する題名。

本書を仕切る編集部Hからのメールは、そのタイトルだけで「何が言いたいか不明だが、焦ってるコトはよく分かる」というパニック感だけがビンビン伝わるもので、すなわち僕も釣られて大わらわ。でも、どうして?

「超緊急事態ッス! たった今『平安京エイリアン』の田畑さんから会社に連絡があって、『やはり自分では全ては答えられない』『代わりに立てたい人がいる』ということを言われてしまいました!」

ぬわにィーーーーッ!?

この『超アーケード』の編集は、5月下旬の発売に向けて、最後の総仕上げが突貫で進められている最中だった。いや、今でも「最中」なんだけど(5月1日現在)。つい2日前には1日で2本の取材を行うため大阪から上京、宿泊先のホテルで徹夜して原稿を1本仕上げ、2本目のテープ起こしを昨日受け取ったばかりなのだ。

というか、「緊急」に「超」はないよな。

田畑氏が「代わりに立てたい人」とはTSGの先輩、河上達氏。『平安京エイリアン』の原案、キャラクターデザイン、開発のプロジェクトマネージャ的役割をした人らしい。要は、正真正銘『平安京エ

イリアン』を創った男だ。

「4月29日という絶妙にギリギリのタイミングであれば、横浜で河上さんとお会いできることになりました。これは、もう、行くしかないッショ！」

このアオリ文句に「行くッス！」と即答した僕は、再び新幹線に飛び乗り、大阪からインタビューの現場、横浜へと急行した。もうすっかり、ミステリー列車に揺られ『平安京エイリアン』決戦に臨んだ「ゲームセンターあらし」気分に浸りまくりだ。

そして「真のエンディング」へ

先に掲載したメールは、実のところ河上氏と田畑氏の「合作」だという。

初見の情報もたっぷり盛り込まれ、これだけを取ってもニュースバリューは非常に高い。こちらの質問に対して、真っ正面から答えられているのだ。

それでも、僕たちは会いに行った。

動かずにはいられなかった。

「あらし」と対決した東大生！　そのファンタジーはもろくも崩れ去っていたわけだが（Q16参照のこと）『源平』から「新造船」を経て「横浜」へと至る、これはもはやひとつの「ゲーム」だ。そのエンディングを見届けずに終わるほど、僕たちはクールじゃない。

当日、待ち合わせ場所に現れた河上氏は、「ミスターＴＳＧ」の説得力を持つ、理知的な雰囲気をたたえていた。うかつな質問はできないな、聞くべきことは何か残っていたっけ。

そんな不安は、数分後、駅の近くにある喫茶店内で、ウソのようにかき消されていた。くだんの『デキゴトロジー』を河上氏に見せていただき、それを合図に、せきを切ったように質問がわき出る。

まず、超優秀とはいえ学生たちにゲームの開発を丸ごと任せるのは異例ではないのか？

「電気音響の人は、ＡｐｐｌｅⅡのＢａｓｉｃのソースコード（編集部註：「機械語」に変換する前の、人間が記述したプログラムの原文）をそのままコンパイルすれば、すぐに移植が終わるとタカをくくってたんですよ。ソフトウェアのことを、あまり分かってなかったんですね（笑）」

河上氏は、開発当初の〝なれそめ〟を、そう振り返る。もともと電気音響は、ブラウン管まわりや音響関係の電子部品を扱う会社で、『平安京エイリアン』はいわば処女作（＆最終作）だったのだ。

「ハードは『ヘッドオン』と同じ基板でしたね。ハード屋さんですから、基板を買ってきて、どういう部品が使われてるか調べて、回路をハンダ付けして……早い話、コピーですね（笑）」

なんとも（著作権に）大らかな時代だ。余談だが、コピー基板のおかげで事実上の「標準ハード」ができてしまい、１枚の基板があれば、そのＲＯＭを取っ換えるだけで、当時のゲームはあらかた遊べてしまうのである。

「最初は（開発は）１ヶ月で充分だ、と思ってたんですよ。それが３ヶ月も引っ張って、『話が違う！』とみんな焦りましたね」

電気音響にしても「話が違う！」と焦ったに違いない。なんせ「ソースコードをそのままコンパイル」するだけで、業務用の『平安京エイリアン』が一丁上がり、と踏んでいたのだから。

「（ソフトの）動作環境は何台かあったんですけど、アセンブルしてＲＯＭを焼く環境は１台だけなんですね。自然タイピングの速いメンバーが打ち込み専門になって、そこにプログラムの手書きを持った人たちが順番待ちをしていたんです（笑）」

安上がりを期待していた会社とすれば、それでも大サービスのつもりだったのだろう。しかし、あれほど売れたゲームだもの。報酬もたんまりハズまれ

たのでは？　こんなぶしつけな質問にも、河上氏は気さくに答えてくれた。
「いや、コピー基板がたくさん出回りまして、（電気音響製の）純正品はサッパリ（笑）。会社もアテが外れたようですね」
　なるほど、コピー基板のハードだけに、他社のコピー基板に喰われた！　あまりにも分かりやすく、そして身もふたもないオチだ。現在のネットオークションでも、「水色画面はコピー」だの「『電気音響』のロゴが入っているか」だの、本物とニセ物とを区別するよう注意が呼びかけられていたりする。
「だから、手にしたのは時給数百円だけだったんです。そんなのね、家庭教師とかやった方が、よっぽどお金になりました（笑）。だから後輩にも、先に開発契約書をかわすんだよ、とアドバイスしました」
　笑いごとじゃないよなあ……と思いながらも、なお質問は止まらない。
「あらし」側から出演依頼もなく、82年の頃にはゲーム雑誌もなかった。どうして「秋葉掘り」や「荒川掘り」など、TSGの身内で流行った必殺技が、『コロコロコミック』に載ったのだろうか？
「『I／O』を読まれたんじゃないですか？　そこで技の解説もしましたから」
　そういえば、「あらし」のすがやみつる先生は、小学館への行き帰りの途中に、秋葉原で『I／O』などの雑誌を買い込んでいたという。
　ひとしきり会話のキャッチボールが終わると、はい、というごく自然な動作で、河上氏からゲームボーイが手渡された。そこに挿されたソフトは、もちろん『平安京エイリアン』！
　しばらく、生みの親が目の前にいることも忘れて夢中になり、エイリアンを埋め尽くして1面クリア。ここに『エイリアン』をめぐる流転の旅はぐるりと元の場所へと帰り、完結を見たのである。　（T）

『平安京エイリアン』オフィシャルHP＝http://www.hyperware.co.jp/software/heian/

スペースインベーダー

ジャンル
シューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1978

言わずと知れたテレビゲームの開祖。その爆発的ブームは社会現象にまで発展した。ゲーム業界の礎となった作品であり、これなくしてゲームの歴史は語れないのである。

TVゲームはここから始まった

編隊を組んで襲ってくるインベーダーたちをビーム砲で撃墜。砲台が弾を受けるとアウト。また、インベーダーが最下段に到達すると侵略されたことになりアウトです。まさに**天才の作**と呼ぶしかないシンプルなルールは根源的な面白さに満ちており、様々な時代のハードでプレイヤーを虜にしました。その偉大な業績は、どれほどの行を割いても語り足りません。

ブロック崩しから発想されたといわれる能動的に攻撃してくる敵「インベーダー」は、極めてシンプルながらもキャラクター性とアピールに優れたデザインをしており、ゲームセンターの看板や装飾となりました。

この人気に目をつけた様々なメーカーから、様々なアレンジを加えたインベーダーが出現しました。「砲台がやたらにデカイ」「敵弾がやたらに速い（遅い）」「UFOからインベーダーが補充される」「インベーダーが分裂する」「2PのレバーでUFOを操作できる（!）」……操作形態もボタン、レバー、ボリュームコントローラーと様々で、現在トップといわれているメーカーもこうした作品を発売していたことは、まさにTVゲームという娯楽の黎明期を示すエピソードであるといえるでしょう。

こうしたアレンジは、単に難易度を上げるだけのものから新たなゲーム性を加えるものまでまさに玉石混淆ですが、現存するメーカーの「インベーダー」には後者のアレンジをされているものが多い辺りが面白いところです。

子供たちとインベーダー

日本は「インベーダー」に**侵略・制圧**されました。

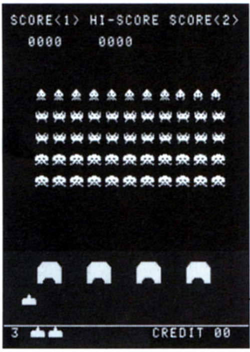
アップライト筐体からテーブル筐体が生まれ、街にはこれまで見られなかった「インベーダ

ーハウス」という商売が出現しました。こうしたインベーダーハウスは街にとってはまさに宇宙からの侵略者も同様の異分子でした。そこにある**ピュンピュン**（当時は「ゲーム機」という認識もありませんでした）は中毒性が高い上に1プレイ100円の現金が消えて行くとあり、地域住民からの猛反発を食らったこともあるといいます。

それに拍車をかけたのが、インベーダーハウス絡みで起きた様々な犯罪でした。親の財布から金を盗む……程度なら家庭内で収まる話ですが、恐喝、窃盗ともなれば立派な犯罪。それほどまでに『インベーダー』は画期的で面白すぎたのです。

地域によっては、こうしたトラブルを引き起こす薄暗い場所であるインベーダーハウスへの出入りを校則で戒めました。

とはいえ、世間がインベーダーインベーダーと騒ぎ立てるなか、子供たちに興味を持つなというのが無理な話です。子供たちは巡視の保護者の目を盗んでインベーダーハウスへ行き、様々な**言い訳**（「買い物の間ここで待てといわれた」「僕はインベーダー禁止令のない小学校の生徒です」など）を用意してデパートのゲームコーナーへと急ぎました。



この世にゲームセンターという概念自体を生み出したゲームの金字塔。

当時、発売された様々なインベーダーグッズには、キャラ商品としての側面ももちろん、こうした「インベーダーを**やりたいけどやれない**」子供たちの憧れを満たすという側面もあったに違いありません。「インベーダーのようなTVゲーム」「インベーダーのような電子ゲーム」のみならず、「Tシャツ」「消しゴム」に至るまで様々な商品が発売されました。ゲームマンガの大名作にして元祖「ゲームセンターあらし」の読者層にも、インベーダーハウスにいけないので「あらし」を読んで我慢する層が少なくなかったといいます。

しかし、インベーダー＝胡散臭い、子供をダメにする……といった認識もあり、親の方でもこうした商品にはガードが堅く、行動が自由になる中学生になってからゲームに大ハマリする者が多く出現したのは、こうしたインベーダーフィーバーの反動ともいえるでしょう。（Y）

ギャラクシアン

ジャンル
シューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1979

『スペースインベーダー』に続いてシューティングゲーム界に革命を起こしたナムコ初期の超メジャータイトル。編隊を組み、滑らかな曲線を描いて襲いかかってくる敵キャラクターたちの存在感は圧倒的だった。

ギャラクシアンという衝撃

『スペースインベーダー』に「侵略」された衝撃も冷めやらぬ1979年に発売された『ギャラクシアン』。本作は『インベーダー』のコピーと、ポスト『インベーダー』を目指すシューティングゲームで混沌としていたゲーム界の中で、頭ひとつ抜きん出た存在でした。

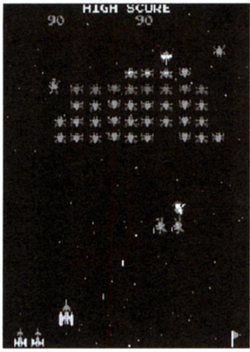
画面に色をつけるのに、**色つきのセロファン**を用いる力技もある中で、本作は**堂々のフルカラー**。開放感のあるフィールドで、インベーダーよりも過激な動きのギャラクシアンたちが攻めてきます。

浮遊感溢れたギャラクシアンの動きは、フィールドの「広さ」を感じさせました。

「待機中より攻撃中に倒した方が高得点」「編隊は倒し方によって得点が大幅に異なる」といった**射幸心をあおる得点システム**は中毒性を秘めていました。「編隊を護衛→ギャルボスの順に倒して800点」という本作最高のボーナスを目指して無茶なプレイをしてしまい、あえなくミスしたときなどは、ついつい再プレイを心に誓ったものでした。

そして、「階級制に分かれているらしいエイリアン軍」「敵の中で唯一護衛をつけることが許され、唯一逃走するギャルボス」など、敵エイリアンたちの謎めいた動きは明示されないストーリー性のようなものを感じさせ、当時小学生だった筆者は妄想の翼を広げたものでした。

（Y）



『インベーダー』の発展形なれど、中毒性はそれとは似て非なるものでした。

ギャラクシーウォーズ

ジャンル
アクション

メーカー
ユニバーサル

発売年度
1979

「ミサイルを操作し、画面上部のUFOたちにぶつける」というシューティングゲームと言えなくもないアーケード黎明期の佳作。ミサイルのぶつけ方によって入る点数が変わるなど、細かい部分まで気が利いてる。

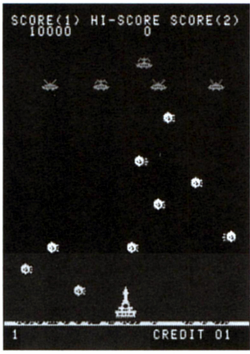
キミは「GIVE UP!!」のメッセージを見たか?

「ヤツらだけ空を飛ぶのは不公平だ。**今度はこっちから飛んでいけ!**」とばかりに特攻精神のほとばしるゲームが『ギャラクシーウォーズ』だ。時代的に『スペースインベーダー』の基板をそのまま流用したっぽいけど、こっちは「15発ごと」と言わず、敵はズラリと2段重ねで「ぜんぶUFO」。300点ボーナス取り逃した皆さんもUFO踊り喰いの大サービスだ。

自キャラはミサイル〝本人〟。砲台を左右に動かして発射し、隕石を避けて、上空のUFOに衝突しにいく。撃墜したら点数に、敵の弾にやられたら1ミスなのは「どっちも爆発だろ」という気がしなくもないがドンマイ。

またUFOは、当てるパーツによって点数が違う。1面では、両横の出っぱりなら50点、斜め下なら100点、底にある2つの突起は150点と最も高い。また、4機目、5機目……と特定のUFOの150点部分に当てると、600点ボーナスがもらえる。しかし、高次面に進むと、基本点が500点＋αにハネ上がるので、ボーナスの有り難みは薄れていくのだった。

3面をクリアすると「GOOD!」、15面クリアだと「FANTASTIC!」とプレイを誉めてくれるのも嬉しかった。「ゲームセンターあらし」は暴風雨の中で33面クリアして**「GIVE UP!!」**と音を上げさせたが、その境地に達するのは激ムズなのだった。（T）



自分がミサイルになり、敵にぶつかっていくという、衝撃的すぎる内容。

平安京エイリアン

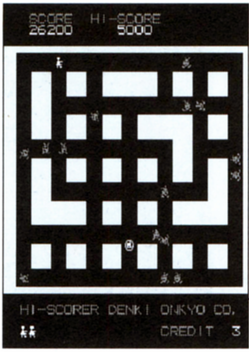
ジャンル
アクション

メーカー
電気音響

発売年度
1979

「東大生が作ったゲーム」として騒がれ、その完成度の高さに大ヒットを記録したアクションゲーム。穴の掘り方などに様々なテクニックが必要とされ、アーケードゲームに「戦略性」を提示した不朽の傑作。

東大生が作ったブービートラップ・バトルの傑作



元祖「掘って落として埋める」ゲームは後に様々なゲーム機に移植される。

碁盤の目に仕切られた古の都「平安京」の平和を守る「検非違使」を4方向レバーで操り、人喰いエイリアンたちを「掘って落として埋める」ゲームが『平安京エイリアン』だ。

当時の話題性としては**「TSG＝東大生のサークルが作った」**ことが先行し、作者の東大生たち自らがエイリアン仮面をかぶり、「ゲームセンターあらし」に挑戦したエピソードが、今でも語り草となっている。そして二十数年後の現在にいたるまで、電子ゲームや家庭用ゲーム機版、最近では携帯電話にも移植され、一時のブームを超えた不朽の価値を裏付けている。

ゲーム内容は、多くのエイリアンを1人で迎え撃つ検非違使の「独りぼっち」感が強くにじみ出たものだ。穴を掘るには数ステップを要し、落ちたエイリアンを埋めるのも同様。さらに掘りかけの穴の上をエイリアンが通過すると、潰されて一からやり直し。それほど苦労して捕らえたエイリアンも、仲間が助けに来れば一瞬で解放されるからやり切れない。

そのため、周りの四辻に穴をこしらえて閉じこもる**「秋葉掘り」**や、一本道の前後に穴を掘って陣取る**「隠居掘り」**など、さまざまな「定石」が開発された。とはいえ、掘った穴が自分の逃げ場をふさぐ自爆もありがち。プレイヤー自身が「迷路」の中に「迷路」を作ってしまう二重性も、ゲームに深みを与えているのだ。（T）

海底宝探し

ジャンル
アクション

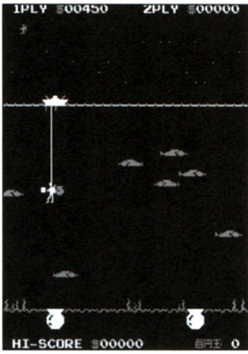
メーカー
ナムコ

発売年度
1980

あまりにもマイナーすぎて、希少価値だけはある作品。海中を泳ぐサメに当たらないように潜って宝物を拾うのだが、宝箱の中にはワナがあり、これを拾った瞬間に即死。あまりにも運に左右されすぎ。究極の理不尽ゲームである。

ぽっくりと不条理炸裂

貴方は潜水夫となり、海底へ潜ってツボの中から宝を回収してください。



システムは単純ながら、ハマること確実。なにより一発死の壺は恐怖。

行く手を阻む魚は水中銃で撃墜すればOKです。

……と書くと、なんだか景気のいいバブリーなゲームに思えるのですが、さにあらず。

発売時期の関係もあり、画面はモノクロ。海の色は当然真っ黒。ディスプレイの上に貼られた色つきセロファンも、慰めにはなりません。

タイトルから受ける夢溢れる感じとは裏腹に、明らかに非合法に宝を盗掘している感じが素敵。下降を止めることはできても、上昇できない（帰りは逆）辺りはなんだか**刑罰の匂い**がします。敵である魚はわりとランダムに出現するようで、それ故に死因は「急ぎすぎて激突」か「追い詰められて死亡」のどちらか。どちらにしろあまりいい死因ではありません。海底に辿りついたらツボの中へ入り、宝を回収するのですが、恐ろしいことにツボの中には**入ると1発で死亡**するものがあり、どうにも陰鬱な気分になってきます。悲鳴も画面効果もなく「ぽっ」とでもいうべき音と共にドクロが浮かんで**アウト**という、見ているこっちが死にたくなるこの「ドクロつぼ」を回避するために、当時の貧乏小学生の間では「魚を撃ちすぎるとダメらしい」「10円を投入したタイミングで場所が決まる」などの穴だらけのオカルトが多数出現、駄菓子屋の店先を熱くしました。（Y）

クレイジークライマー

ジャンル
アクション

メーカー
日本物産

発売年度
1980

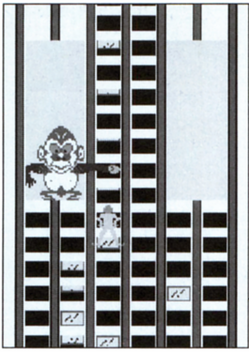
「謎の男がビルをひたすら登る」という、脳ミソのどの部分を使えばこんなアイディアが出てくるのか疑問なクレイジーでアナーキーな作品。ツインレバーで操作する特異さもクレイジーっぷりに拍車をかけ、ニチブツを代表するアーケードゲームとして伝説的存在になっている。

2本レバーを握ってた「あの頃」がよみがえる

2本のレバーを左右の腕に見立て、高層ビルを〝腕ずく〟でガシガシ登っていく「ビルクライミング」系ゲームの元祖。ちなみに「系」と書いたのは、本当に『ロッククライマー』や『ファイヤートラップ』といったビル（山）を登る類似のゲームが、他のメーカーからも発売されていたため。2本レバーは「汎用」よりもコストのかかる**変態的デバイス**なんだが、ちゃんと各社モトが取れるほど売れたのだろうか。

2本のレバーの組み合わせで、体を引き上げ、横滑りして隣の窓に移るなど悪あがきする行動パターンを実現。もっとも強く感情移入させるのは、両レバーを下に入れて「ふんばる」というリアクションだ。主人公に嫌がらせをする住民たちの落とす植木鉢や、鉄骨に鉄アレイが頭上を直撃しても、レバーを必死に押し下げていると、どうにか無事にやり過ごせる。このしぶとさも、「1発で死亡」のルールに慣れていた僕らには感激モノだった。

そしてゲーム全体に立ち込める「80年代の空気」も楽しみのひとつ。キングコングがパンチを放ち、懐かしの**「しらけど〜り〜とぉんでゆ〜く」**をバックに「しらけコンドル」が卵やフンを落とすシーンには、気取らない「ありのままのあの頃」が密封されている。タイトル自体が「クレイマー・クレイマー」（1979年）へのリスペクトっぽいしね。（T）



キングコングに殴られても、ふんばって耐え忍ぶその姿に感情移入せよ！

サスケVSコマンダ

ジャンル
シューティング

メーカー
SNK

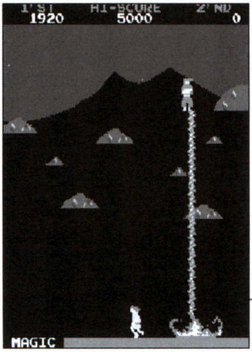
発売年度
1980

飛来する敵ニンジャたちを手裏剣でバリバリ撃ち落す固定画面シューティング。撃ち落した敵ニンジャの死体に当たってもアウトとなり、このシステムが「撃ち返し弾」の元祖であるとされている。ボーナスステージでサスケが負けた時の敵ニンジャたちの喜びダンスは必見。

死して屍拾われるより特攻！

少年忍者の「サスケ」が、1人で空飛ぶ忍者軍団と闘い抜くバトルシューティングが『サスケVSコマンダ』です。

抜け忍をしてコーラの前を横切った彼も、将軍サマの密命を受けて、今じゃ何の因果か幕府の手先。燃ゆる大文字山をバックに、地上を左右に走り上空に手裏剣を投げつけるサスケと、ブルーインパルスばりの編隊を組んで飛んでくる下忍たちの大空中戦！



少年忍者、サスケを襲う火炎の術！
様々な忍術がサスケを襲ってくる！

下忍たちは、「死して屍拾う者なし」を超えた散華をやらかします。サスケの手裏剣に当たって殺られたら、**死体が真下の殺った本人めがけて特攻！** 忍びの掟の厳しさでしょうか。

そんなカミカゼ攻撃が一段落すると、落雷とともにボスが出現し、サスケとの1対1のサシ勝負。「マジックボーナス」と表示されるとはいえ、負けるときっちり1ミスなので気が抜けません。彼らの忍術は、始めのうちは「火炎の術」「分身の術」「飛龍剣の術（着地すると爆発する剣を投げる）」「変身火炎の術（カエルに変身して炎を吐く）」「変わり身の術」「春花の術」など気合いタップリの変幻自在さ。けど、後に行くと「変身分身の術」＝攻撃はノーマルな分身の術と同じで、**カエルへの変身にまったく意味ナシ！** とネタ切れ感丸だし。「こんな終りの方まで遊ぶ客はいねーよ」と足を崩したような砕け方が、かえって親しみを覚える1本なのです。　（T）

スペースパニック

ジャンル
アクション

メーカー
ユニバーサル

発売年度
1980

ユニバーサルが発売したアクションゲーム。『平安京エイリアン』を横から見たような内容。面が進むと、敵を二段や三段の高さから落とさなければならなくなり、その難しさは鬼のようである。

素敵なサムシング

『サスケvsコマンダ』や『クレイジークライマー』などと同年に発表された、のちに『Mr.Do!』で名を馳せることになるユニバーサル（現アルゼ）制作のゲームです。

ユニバーサルのゲームの作風として、ヒット作に似た感じのゲームを作りはじめるけど、なぜか開発途中で独自フィーチャーを**盛り込みすぎて**、完成する頃にはオリジナルとはイイ具合に内容が別物になるという社風がありました。

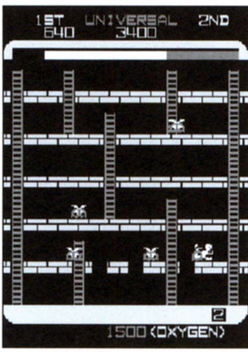
はしごで繋がったフロアを上下に移動し、穴を掘ってエイリアンを落として埋めるというと、大抵の人は『ロードランナー』を思い浮かべるかもしれません。

見た目的には確かに『ロードランナー』に似ていますが、どちらかというと穴掘りボタンと穴埋めボタンがあって、目的は金塊を盗むことじゃなくて敵を全滅させるというあたりは、むしろ横から見た『平安京エイリアン』だといえるでしょう。

しかし、この『スペースパニック』はヒット作にあやかろうとしても途中でなぜか別物になってしまう**ユニバーサルの業（カルマ）**がそうさせるのか、単なる『ロードランナー』みたいな画面の『平安京エイリアン』では済ませていません。

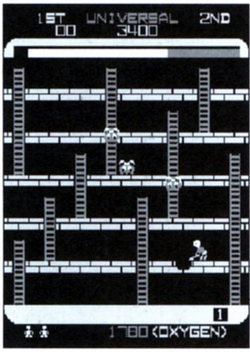
プレイヤーが掘った穴にハマったモンスターを埋めると、埋めたことが直接の死因ではなく**下に落ちるせいで死ぬ**という解釈になっているようです。

そこで、「落ちたところ



穴を掘って埋めるという、どこかで見たシステムだが、独自の工夫もある。

にいたモンスターを巻き添えにして倒せる」
「穴を2段分や3段分落とさなければ死なない敵キャラが存在する」
「時間制限代わりに酸素残量というゲージがあって、なくなると死亡」
　という3点がこのゲーム独自のルールとなっています。
　オリジナリティはまあ良しとして、最初の巻き添えはともかく、この2段落とさなければ死なない敵というのは直接2段分落ちなければならないという意味になるのが超困りもの。
　要は1段を2回落とせばいいという意味ではなく、**縦に2段掘った穴にまっすぐ落とさなければならない**ということです。そのため、3面から先に進むのに歯ごたえがあるというか、どんなに頑張っても5面より先に進めません。とにかく待ちに徹してプレイしようにも酸素残量がネックになって、待ち切れずに死亡を繰り返します。
　当然上手くすれば、縦穴にどんどん引っかかったモンスターを一番上から玉突き状にブチ当てて一気にハイスコアを狙うスーパープレイも理論上は可能なはずです。



コツコツ努力して面をクリアしていくか、大きくハイスコアを狙うかは、腕前次第。

修学旅行の思い出

……はずなんですが、かれこれ基板を借りてきたのをいいことに3時間以上やり込んでる自分が1回も成功してないありさまを考えると、どうにも自分の腕に疑問が沸いてきます。
　ちょっとした素朴な疑問ですが、果たしてこのゲームで5面より先に進める人はどのぐらいいるんでしょう。バランスとかパラメータのせいではなく単純にルールのおかげで、どう考えても雑魚とボスの強さが10倍ぐらい開いているような気がしてしょうがありません。
　そういえば小学校の修学旅行先の京都で初めてこの『スペースパニック』に出会ったときも、修学旅行のお小遣い**3千円のうち2千円以上注ぎ込んでも**4面より先に進めなかったという軽いトラウマを思い出します。今回生まれて初めて5面を拝めたということは、『スペースパニック』の腕前が当時より多少は上がったということかもしれません。（A）

侍

ジャンル
アクション

メーカー
セガ

発売年度
1980

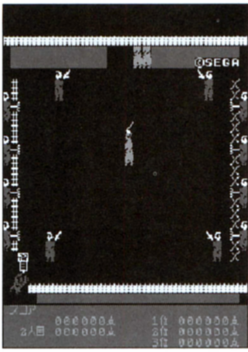
「ムネン アトヲ タノム」という諸行無常チックな名文句が忘れられないセガのチャンバラアクションゲーム。上下左右から敵が襲ってくるが、基本的に下から近づいて斬りつけるだけでずっと勝ち続けられる。

「ムネン アトヲ タノム」と頼まれても

「暴れん坊将軍」へ8時45分頃にチャンネルを合わせる殺陣ラブな人たちのために丹精込められたゲームが『侍』です。

タイトルには「侍」の一字でドドンと現れ、ぜいたくな純和風」イメージをかもしますが、土堀に掘られた「©SEGA」にソッコーで帳消しに。

ともあれ奉行所(らしい屋敷)で、お侍さんが豪快に立ち回り。悪の(主観)十手持ちたちを、自慢の愛刀と彼らのエモノとの長さの差にまかせて一方的に切り刻みたいと望むウソ偽りのない気持ちは、**「十手=長刀」**という特殊な文化にあえなく裏切られます。真っ向から斬り合うと死にますから「足下でザクザク振り回す」と正々堂々の戦法で次々と撃破。この際、上下と左右が混乱した異次元も大目に見ることにします。



妙にカラフルな侍たちで、その戦闘も賑やか。派手にプレイすることを推奨する。

さらに上からは忍者が手裏剣を投げ(刀を振り上げていればガード可)、横からは逮捕用の刺叉(さすまた)が突き出され、下からはお縄が飛んでくる大捕り物のにぎやかさ。十手持ちを全員斬り伏せた後に待つのは、ボス「与力」との一騎打ちです。

しかし彼だけは「命を2つ持っている」らしく、1回斬られても再び立ち上がってリベンジ敢行。**「ムネン アトヲ タノム」**とお侍さんの死体と共に浮かぶメッセージが一番面白い『侍』は、まさしく宮本武蔵の「五輪書」を体現したベストバウトと呼ぶべきなのです!(T)

トランキライザーガン

ジャンル
アクション

メーカー
セガ

発売年度
1980

タイトルが示す通り、麻酔銃を持ったプレイヤーが登場し、ジャングルの動物たちを保護（密猟？）しまくるアクションゲーム。動物によって麻酔銃を撃ちこむ数が違ったり、眠った動物をトレーラーに運ぶシステムが良くできていた。

猛獣ゲットだぜ！

たぶんアフリカで密猟してる人が、大蛇、ゴリラ、ライオン、象といった4種類の猛獣をゲットだぜ！**（ただし麻酔銃で）**

という内容のジャングル密猟アクションゲームが、この『トランキライザーガン』です。

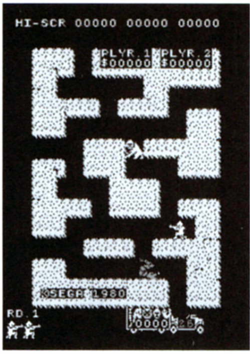
プレイヤーは大蛇＝1、ゴリラ＝2、ライオン＝3、象＝4発づつ麻酔弾を当て、猛獣が30秒だけ眠っている間に猛獣を引きずって自分のトレーラーに収容していきます。

猛獣はジャングルの葉陰の迷路になっている壁から現れては道を横断して消えていくという動作を繰り返しているため、一瞬の予兆ののち突然飛び出してきます。このため、一ヶ所に留まって敵を狙い撃ちしていると、このジャングルからの唐突な登場により即死しがちです。

この『トランキライザーガン』では弾のスピードが普通のゲームに比べて速いため、つい正面に迫る敵に対して正面から迎撃を試みがちですが、ゴリラや大蛇はともかくライオンや象になるとまず撃ち負けてライオンにカジられ象に踏み潰されることになります。

それと、今遊んでる基板の不具合（10年ほど電源が入っていなかったらしい）かもしれませんが、たまに**弾が当たっていなさそうに見える**ところもスリルを倍増させています。

ただ迷路の中で敵を撃つだけではなく、持って帰って車に積み込んだりといったアイディアがシンプルに楽しめる1作です。（A）



敵を倒すだけでなくトレーラーに積み込まなくてはならないのが本作の味。

ミサイルコマンド

ジャンル
シューティング
メーカー
アタリ
発売年度
1980

冷戦下のミサイル戦争をバッググラウンドとした終末観が漂いまくるシューティングゲーム。トラックボールを駆使して飛来するミサイルから基地を守る。淡々としたゲーム内容の中に、戦争の薄ら寒い影が見え隠れする。

終末戦争

　トラックボールで照準を操り、飛来する敵のミサイルを撃墜して都市を守る、世界終末のミサイル戦争をテーマとしたゲームです。

　こちらのミサイルが指定した場所にたどり着くまでにはタイムラグが発生します。敵と味方のミサイル、両者のタイムラグを考慮に入れた予想位置にミサイルを発射しなければなりません。

　ステージが進めば敵ミサイルの落下速度も速くなるため、的確な迎撃は困難になります。

　そこで「ミサイルの爆発には、しばらく攻撃判定が持続する」ことを利用して弾幕を張る戦法が有効になります。

　しかし、敵ミサイルの飛来速度があまりにも速すぎて迎撃が間に合わない場合もあります。

　そういう時はどうするか？　都市を見捨てるしかありません。迎撃が間に合わない位置にある都市を見捨て、確実に守れる都市の防衛に全力を尽くすのです。

　これはまだいいほうです。手持ちのミサイルがすべて尽き、抵抗の手段がなくなるケースさえあります。

　こうなると、せめてひとつでも都市が生き残るよう**祈りながら**飛来するミサイルを震えて見ているしかありません。

　これは現代戦争なのです。

　そこには、太古の戦いにあった名誉や華々しさ、敵への敬意など欠片もありません。

　『ミサイルコマンド』の戦いには大団円はありえません。

　様々なものを切り捨て切り捨てしながら、姿なき敵の非人間的なミサイル攻撃を凌いでさばいてギリギリの命を次のステージへかろうじてつないでいくのです。

　かろうじてキャラクター性があるのは、時おり空を横切る人工衛星や飛行機だけ。

　これにしても血の通わない無

人機かも知れないのです。

栄光なき戦い

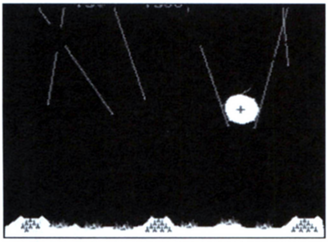
本作の画面は大変にシンプルですが、本作の発表から20年を超えた現在においても、奇妙なリアリティを持って迫ってきます。

都市や山の形は、当時のコンピュータのスペックに合わせてか極限まで単純化されています。空は基本的に真っ黒で、いわゆる「背景」は存在しません。

本作の主役であるミサイルは、単純な点と線で構成されているのみです。

単純に色数や解像度といったスペックデータからすると、本作の表現力は21世紀のコンピューター（そう、我々が生きているのはもう**21世紀**なのです）の表現力に遠く及びません。映像処理を専門としていない手のひらサイズの携帯電話機にさえ勝てません。

しかし、本作の映像はまるでゲーム機が、何かの間違いでどこかの国の戦闘司令室に繋がってしまったかのような、そんな錯覚さえ感じさせます。



画面に軌道を描いて街に落ちてくるミサイルをトラックボールで迎え撃つ。圧倒的な終末観。

当時のゲームセンターは3K（暗い・怖い・汚い）であったとする意見を聞きます。

とんでもない。3Kどころではありません。カツアゲ、コピー品、カチキ（ガスコンロの着火装置。コイン投入口に当てて電流を流せばコインを投入しなくてもゲームができた）、臭い、金銭問題など**10Kでも足りない**恐怖の場所でした。そんなゲームセンターの真っ暗な闇の中で本作をプレイ、ゲームオーバー（核を思わせる爆発の中に「THE END」の文字が浮かぶ）を初めて見た時の、恐怖は今も鮮明に思い出せます。

当時のアーケードゲームのループ性を利用して描かれた終末は、核戦争に怯えていた時代性とあいまって、スペックを超越したリアリティをもって迫ってきました。

いや、これから本作のようなミサイル戦争が起こらないと、誰が言い切れるでしょうか?

その時にはシェルターの中から、本作のようなインターフェースで終末戦争が戦われるのでしょう。

ただ、ただ、今日を生き残るためだけに。（Y）

ムーンクレスタ

ジャンル
シューティング

メーカー
日本物産

発売年度
1980

Ⅰ〜Ⅲ号機が合体するのが強力なウリだったニチブツの名作。実のところ、攻撃力と機動力を兼ね備えたⅡ号機の単体が最強なのだが、やはり三機合体するのがゲーマーのロマンというもの。やたらと高音が響く効果音（特にメテオを破壊した時の音）も印象深い。

今だ合体！ 失敗で爆発！

日本のアニメや特撮には欠かせない見せ場である「合体」。それをいち早くゲームに取り入れたのが『ムーンクレスタ』です。Ⅰ号機、Ⅱ号機、Ⅲ号機が巨大合体！ 自機のデカさにかけても最先端を行ってました。

未知の星雲から突如あらわれて荒れ狂うエイリアン軍団から宇宙を救うため、旅立った最新鋭三段シャトルロケットが分離し、まずはⅠ号機から発進！

この機体は単発しか撃てず、攻撃力は貧弱そのもの。敵は弾こそ撃ってこないのですが、移動パターンはふわふわと幻惑チックで、それでいてドンピシャに体当たりを喰らわせる厄介さ。下まで降りて来られたとき、すぐ横でグルグル回って粘られた日には、「早くあっち行けー」と**弱気**にもなります。

敵の波状攻撃が一通り終わると、お待ちかねのドッキング・タイム。画面下から現れたⅡ号機の上へかぶさる形に持っていくように、レバーを小刻みに微調整し、下に行きすぎたら逆噴射を使って操作します。もし手元が狂って衝突すると、Ⅰ号機は消滅！ **ドッキング事故の恐ろしさ**を、まざまざと見せつけられました。

能力的にいえば、Ⅱ号機が弾の当たりやすさも機体の小ささも優れていて、次点でⅠ号機。だもんで「弾はスカるわ巨体がいいマトになるわ」のⅢ号機は、**敵以上に恐れられた**ものでした。「ニチブツサウンド」の元祖といえるイカしたBGMも魅力です。（T）



機体の「合体」というイベントそのものもゲームとなり、成否に一喜一憂。

我が青春のアルカディア

ジャンル
シューティング

メーカー
シグマ

発売年度
1980

『ニューヨーク・ニューヨーク』のグラフィックを「キャプテン・ハーロック」に差し替えた大胆な作品。ゲーム内容はほとんど変わりがなく、「もしかしてコピー基板では？」と噂されていた。

ハーロックの前で逃げ帰り

画面上に浮かぶ自由の女神が印象的な『ニューヨーク・ニューヨーク』の別バージョン。本作では女神の代わりに巨大なハーロックが立っています。自由の女神は遠景ということで納得できるのですが、このハーロックは何でしょう？ **少年の心が見せる幻影**という奴でしょうか。彼のせいで弾が見にくくて仕方ないのは確かで、彼からできるだけ離れて戦うのが本作のコツのひとつです。

本作は、様々な出現パターンで出現するUFOと戦うシューティングゲームです。この出現パターン、いくつかあるうちからランダムで選ばれているらしいのが意地の悪いところで、運が悪いと「いきなりナゴヤ撃ち状態」「画面の下からUFOが次々と出現」というパターンになることもあります。

こういうときは身を潜めてUFOが去るのを待つのが一番いいのですが、**「男には負けるとわかっていても戦わねばならない時があるんだ」**と男の道を語る**ハーロックの前でコソコソ逃げ回る**のが悲しいところ。哀調を帯びたBGMも妙にマッチしていてブルーになってきます。

『ニューヨーク・ニューヨーク』では「地図記号の発電所」のようだった母艦も松本風のデザインにリファインされ、これを撃墜すると大爆発と共に周囲のUFOを巻き込んで高得点が取れます。こうして敵を倒していくと「UFO」が出現。本当に「UFO」という文字そのまま形をしているコイツを倒せば一区切りです。この「UFO」、やられると「**まだまだ** 50」「**ストライク** 150」「**いてー** 100」と憎めないメッセージが点数と共に表示されてまるで点取り占いのよう。苛烈な道を歩むハーロックとお気楽な「UFO」、敵弾バラバラの高い難度が絶妙のアンサンブルを奏でている稀有な作品です。（Y）

スクランブル

ジャンル
シューティング

メーカー
コナミ

発売年度
1980

『グラディウス』の元祖とも言うべき横スクロールシューティング。対空攻撃と対地攻撃の使い分け、燃料システム、起伏に富んだステージ構成など、シンプルなゲーム性の中に多彩で斬新なファクターが詰めこまれている。

傑作『グラディウス』の偉大なる原型

元々は「3分で100円」というデパート屋上の乗り物がご先祖サマだけに、ごく初期のビデオゲームは「時間」を「死」へと直結するアイディアを探し求めてやまなかった。そのひとつである「燃料制」を採用し、さらには後の横スクロールシューティングの原型にもなった、恐ろしく結晶度の高い作品が『スクランブル』なのだ。緊急発進により飛び立ったスペース戦闘機が、敵アジトの奥深くへと侵攻する。対空射撃のバルカン砲と、地上攻撃用の爆弾を使い分ける2ボタン方式は『ゼビウス』に先駆けること1年もの早熟さ。右から左へと果てしなく流れる夜空は、黒々とした真空が広がるばかりだったゲームの風景に初めて現われた「地形」と頼もしく噛み合い、ゲーム戦士たちを「スクロール」という新天地へと導いてくれた。

敵は、こちらの攻撃ウェポンに対応して空と地上の2種類。おもなアタックは空中からのものだが、それに当らなくても自機の燃料はどんどん減ってゆき、タンクが空っぽになれば墜落する。その補給の方法は、「FUEL」プラントの破壊のみ。しかし、容赦ない強制スクロールの中で、放物線をえがくボムは思うようにプラントを直撃してくれない。しかも、その間も空中の敵は波状攻撃を仕掛けてくる。こうした「固定物」とスクロールの合体、それに燃料切れのプレッシャーは心に揺さぶりをかける、高度な演出となったのだ。

また、惑星の地表→洞窟→流星群という起伏の豊かなステージ構成が、後進のゲームたちが踏襲する「定番」となったことも見逃せない。特にラストの狭い通路を切り抜ける基地のシーンなくして、同じコナミの傑作**『グラディウス』の誕生もなかった**と思われる。（T）

ジャンプバグ

ジャンル
アクション

メーカー
セガ

発売年度
1981

ピョヨーンとジャンプしたり、ミサイルを発射することができるワーゲン(っぽい車)を操作して大冒険を繰り広げるアクションゲーム。斬新な設定もさることながら、変化に飛んだステージ構成や魔女やら宇宙人やらが飛び交うブッ飛んだグラフィックが衝撃的だった。

じゃじゃ馬ジャンプバグ

本作の最大の特徴は、その舞台の多彩さにあります。各面にはそれぞれ趣向が凝らされています。ビル街では起伏の激しい地形が敵となります。一転、荒野は比較的に地形が平坦で、「乗ると点数が入る雲」や「貫通弾で一掃できるエイリアンの群れ」などがプレイに爽快な彩りを添えてくれます。

ピラミッドのステージは当初、敵の攻撃が激しい上、地形が複雑なので最大の難所と思われていましたが、どこからか「うまく噴水に乗ると一気に脱出できる」テクニックが伝わってきてボーナス面となりました。海底ステージはクラゲやその触手、小型潜水艦などに頭を抑えられる状態を、跳ね回る自機でいかに突破するかがキーになります。空ステージはその逆で、広大なステージで敵の激しい攻撃を切り抜けなければなりません。

本作の鍵は、ジャンプ力がありすぎる自機といかに付き合うか……にあります。ある時は押さえつけ、ある時は手綱を放し、車というよりはロデオか何かのような有様。実際にこんな車に乗ったら最初のジャンプで**ミンチに**なるでしょうが、逆にこの「融通の効かなさ」がメカを操っているという**リアリティ**に満ちています。

終点の滑走路（?）に着いたら、また最初のビル街から。1周、もう1周。冬の駄菓子屋で黙々と本作をループし続けた日々は、筆者のゲーム原体験のひとつです。（Y）



プレイに慣れてくると、妙だけれど確かなジャンプの浮遊感を味わえる。

ドンキーコング

ジャンル
アクション

メーカー
任天堂

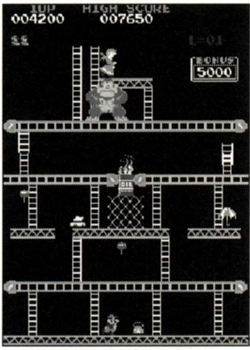
発売年度
1981

任天堂の看板キャラ「マリオ」が活躍する名作アクション。四種類あるステージは、いずれも美しくデザインされている。本作のジャンプアクションが後の『スーパーマリオブラザーズ』に結びついたことは言うまでもない。

コング、ゲーム界を席巻す

本作は主人公マリオを操ってレディを助けに行くアクションゲームで、4種類のまったく異なったステージが展開するのが特徴。

1面では樽をジャンプでかわし、2面ではレディの落し物を集め、3面ではリフトを利用してゴールへ向い、4面ではビスをすべて抜いてコングの足場を崩す……という**ストーリー性に溢れた展開**は熱狂を持って迎えられました。



任天堂の重量級ヒーロー、ドンキーコングのアーケードデビュー作である。

小学校では、ゲームのみならず、大小の**「ドンキーコングごっこ」**とでもいうべき遊びが密かに流行。「廊下を走るときにBGMを口ずさみながら走る（たまにジャンプして脳内で樽を飛び越し点数をゲットする）」「掃除の際に、ほうきを手に、例の曲を口ずさみながら暴れる」といった**金のかからない遊び**のほとんどが1面をモチーフにしている辺りが面白いところ。当時、本作に熱狂し、今は堅気となった友人たち数人と昔話をしていたら、そろいもそろって「『ドンキーコング』は1面がループするゲームである」などと記憶していた辺りからも、あの赤と黒の画面のインパクトの強さが伺えます。

後に、アレンジの妙と折畳式という印象的なフォルムから大人気となったゲーム&ウォッチ版、良質の移植に皆が驚いたファミコン版、様々な機種に任天堂に無断で移植されたマイコン版……と、本作は様々な機種の**キラータイトル**となっています。（Y）

フロッガー

ジャンル
アクション

メーカー
コナミ

発売年度
1981

車がビュンビュン行き交う道路を越え、ワニやらヘビやらの攻撃から逃れ、ひ弱なカエルたちが家に帰るまでを描いた一大感動巨編。メスガエルと合体して家に帰るとボーナス点が入るというシステムが泣ける。

悲しいけど、これって交通戦争なのよね（スレッガー）

うきうきする陽気に誘われて、冬眠から覚めたばかりのカエルが地面からぴょっこりと顔を出します。そこは車が猛スピードで飛ばす道路のど真ん中…

…さっきまでカエル〝だった〟物体を見るたびに思いをはせる、『フロッガー』はそんなゲームなのです（語り：森本レオ）。

迷子の迷子の子猫ちゃん～とBGMがしっかり口ずさんでいる通り、カエルの「フロッガー」とマイホームとの間には、交通量の多い道路が立ちはだかり、さらに川まで流れていて、「カエルがカエル」と駄洒落をカマすのもままなりません。

プレイヤーは突進してくる乗用車やトラクターやトレーラーや**F1カー**（車両制限はなさそう）をかわし、川の丸太を飛び渡るフロッガーを4方向レバーで操作してあげます。ハネられると「ブチュウ～」と念入りに絞り出す効果音、そしてドクロマーク。このように現実では抵抗あるコトを手を汚さずにできる素晴らしさ、を楽しんではいけません。道路を渡りきったら、次は川です。水に落ちたらカエルなのに死にますが、水銀やコバルトやカドミウム、鉛や硫酸やオキシダンに汚染されてるのかも。長い丸太や短い丸太、ときどき潜るカメの背に飛び乗り、対岸にある5つの巣のうち空いてるところに送り込めば1匹あがり。好物のハエがいると得点アップですが、**衛生的に問題がありそう**な気がします。

ステージが進むとワニ（口の部分に当たるとアウト）も流れモノに加わり、交通量も殺人的に増えます。安らげる場所と信じていた土手にもヘビが現れて、もう大変な騒ぎに。たかが1匹のカエルを肉塊に変えたがる空気が充満するこの世界の中心で、フロッガーはアイを叫んだけものに違いないのです！（T）

ボスコニアン（その1）

ジャンル
シューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1981

全方向スクロールによるナムコのシューティングゲーム。漆黒の宇宙の中で、激しいバトルが展開する。画面右のマップは、同社『ラリーX』のものを踏襲。「BLAST OFF!」「ALERT! ALERT!」などのボイスも話題に。

努力が必ず報われるシューティング

一般に、アーケードゲームでインカム（稼ぎ）を上げる方法は2通りあります。ひとつは、「単位時間当たりのプレイ単価を高くする」こと。平たくいうと、時間とともに攻撃スピードをむやみに上げ、プレイヤーの反射神経を力でねじ伏せて、**一刻も早く殺してしまおう**とするやり方です。

高い壁は挑戦意欲をあおり、レベルの高いリピート客が一応は望めるでしょう。しかし、反射神経は個人によるバラつきが激しく、いつかは努力だけでは超えるべくもない冷酷なレベルの壁に突き当たります。

他方で、「必勝パターンを用意しておき、それを発見させる」アプローチがあります。何も考えずに動くと即死するが、一定のルートなり破壊の順番を機械的にこなせば、CPUも一糸乱れることなく同じ動きをたどり、反射神経と関係なくクリアできる、といった手法です。

要は**「死んで覚えろ」**ということで、ステージの数は多くなりがち。上手くなればなるほどプレイ時間は延び、一見するとインカムの効率は悪そうですが、全90面なら90日連続で通う人だっているかもしれません。

「努力が必ず報われる」「上手くなった実感がある」ため、プレイヤーのゲームに対する忠誠心が高くなる傾向があるようです。

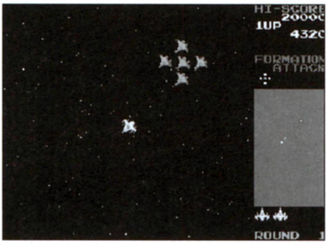
この方向性を突き詰めた「反射神経の要らないシューティング」が、『ボスコニアン』でした。自機の宇宙船を中心としたメイン画面の横に、敵要塞の場所を教えるレーダー画面があり、要塞を全て破壊すると1面クリア。

しかし宇宙空間は広く、要塞同士の間にはかなりの距離があるので、やみくもに飛んでも時間がむなしく過ぎるだけ。そのため、イヤでも「どの順番で倒

すか」を考えざるをえません。ここから、すでに〝戦い〟は始まっているのです。

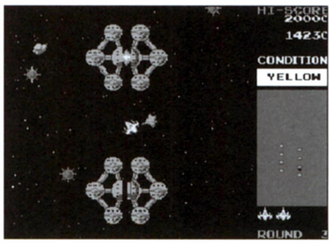
どう遊ぶかは プレイヤーの自由

何もない空間を飛んでいると、敵迎撃機の編隊が襲ってきます。しかし全部撃ち落す必要はなく、「色が違うボスを叩くとチーム解散」「隕石と爆雷が浮かぶエリアに誘い込んで衝突死」など、いくつか取れる手段が用意されています。火力では撃ち負ける分を、自然のブービートラップを利用して補える「戦略性」があるわけです。



敵を全部倒す必要はなく、要塞をすべて壊せば面クリア。いくつかテクもあり戦略性もある。

敵要塞とついに対決！　料理の時間がやって参りました。要塞は6つのボール状の砲台をパイプでつなぎ、真中にコアがあるといったデザイン。各ボールをすべて壊すか、コアがシャッターを開いたときに、ショットを放り込んでやれば爆破できます。稼ごうとするなら、じっくりパーツを壊していけばいいのですが、1発で仕留める爽快感も捨てがたいもの。どちらを選ぶかで、その人の性格が見えたりします。



上達すれば、あえてイバラの道を選ぶことで、ヒーロー気分が味わえる。スコアも稼げる。

また、時おり付きまとうスパイ宇宙船を逃すと、自機のピンチ度を示すゲージが緑→黄色→赤へと変わり、まわりをザコで包囲し尽くされることも。だけど、元々のゲームスピードはわりと低く抑えられているので、あえてイバラの道を選び、絶体絶命のヒーロー気分を味わう**陶酔プレイ**もまた格別でしょう。

パターンを作るまで夢中になってプレイし、余裕ができれば「スコア稼ぎ」に走り、さらに敵の攻撃がヌルく思えてきたら、わざと難度をアップさせてやる……と、「上達によるコントロール感の増加」がたっぷりなこのゲーム。やり込むほどに「さらに奥」が見えてくる、末永くつきあえる1本なのです。なお、続編の『ブラストオフ』は**見なかった**ことにしました。（T）

ボスコニアン（その2）

ジャンル
シューティング
メーカー
ナムコ
発売年度
1981

『ボスコニアン』には、旧バージョンと新バージョンが存在する。X68000などに移植発売もされた。八九年には続編である『ブラストオフ』が発売されたが、『ボスコニアン』の面影はあまりなかった。

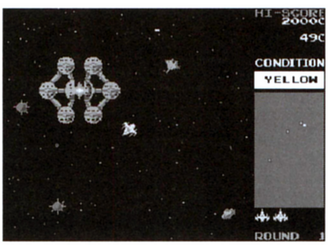
喋るゲーム機の恐怖

本作はシューティングゲームです。８方向に自由にスクロールする広大なマップを飛びまわり、敵要塞を全滅させると面クリアです。

敵要塞はコアと6基の砲台から構成されており、コアを破壊すれば1発で轟沈しますが、先に砲台を破壊すればその分より多くの点数がもらえます。

マップの記憶という「頭」の部分と、防御シャッターやミサイル発射といった様々な対抗手段を講じてくる要塞にヒットアンドアウェイをかける「手」の部分、両方が重要となります。

ゲームが喋る……ということに、一種の**恐怖に似た感情**を抱いていたのは筆者だけでしょうか。初期の音声合成の稚拙さ、音声が危機を訴えるものだったこともありますが、何より当時、TVゲームという得体の知れない機械がこちらに語りかけてくるということが恐ろしかった記憶があります。



名作『ラリーX』をベースとしたシューティング。『キング&バルーン』に続き、ボイス機能も搭載。

本作において、敵の攻撃より何よりも来襲を告げる「声」にびっくりしてプレイが乱れた経験は、プレイヤーの誰もが持っていることと思います。プレイしているのが他に誰も居ない夕暮れの駄菓子屋などだったりすると恐怖は倍増。「画期的である」「優れた演出である」と評されることの多い本作のボイスですが、「あの声にビックリさせられなかったらもっといったのに……」というのが、当時小学生だった筆者の素直な感想でした。時は流れて２００２年。**今はもう大人なので**怖くありません。（Y）

アントイーター

ジャンル
アクション

メーカー
Stern

発売年度
1982

主人公のアリクイが舌をチロチロと伸ばして獲物を獲得する数ある動物主人公ゲーの中でも指折りの怪作。敵はアブラムシ、イモムシ、そしてクモ！ 海外オンリーで日本に輸入されなかったのも納得か？

ひ弱すぎるアリクイの憂鬱

愛らしい動物を主人公にしたゲームには、人間の二足歩行とは違うアクション性もあってか、歴代の名作がそろってたりします。

で、このゲームの主人公はアリクイ！　逃げ道がありません。舌を伸ばしてます。敵はアブラムシにイモムシにクモ。**最初から商品であることを放棄**してどうするんでしょう。

我らがアリクイは、はるか地下の奥底まで届くひたむきに長いベロを持ってますが、やはりベロだけに敏感きわまりなく、ちょっとした攻撃で本体まで死んでしまいます。

食物連鎖ピラミッドの底辺というか一番弱っちそうなのはアブラムシ。舌で突っつけば楽に食えるタダのエサ……さっきから続出してる突然死って、コイツがベロの途中に噛みついたときに起こってる気がします。いや現実でした。食っても食ってもわいてきます。ひょっとして、舌を伸ばせば伸ばすほど致命傷のリスクが増えてませんか？

他にも、イモムシは正面から挑むと負けるが後ろからはサクッと殺れたり、クモは全方向の攻撃に対して無敵だけど、ベロの途中に触れられても影響はないことが徐々に飲み込めて来ます。

要するに**弱い敵は1匹たりといない絶望的なバランス**が素顔を現し始めました。

まだ1匹ずつなら対処のしようもあるんですけど、クモが立ち塞がって舌を戻せないところに、アブラムシが通りかかって死のカウントダウンをなす術もなく見守るだけとか、真綿で首を締める絶妙のコンビネーションには手も足も出ません。プレイヤーをとっとと叩き殺す、いえ「単位時間内にいかに回転率をよくするか」が至上命令だった昔を懐かしく思えるほど**俺は大人じゃねえよ！**

（T）

ゼビウス

ジャンル
シューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1982

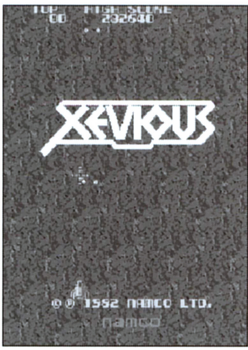
ナムコが発売した歴史的名作シューティング。ゲームとしての完成度もさることながら、多くのプレイヤーに「世界観」を初めて意識させたり、マルチメディア展開の先駆けとなった功績も忘れてはならない。

『ゼビウス』の生まれた時代

有名すぎて今さら語るべきことが残っているのか、と思えるゲームが『ゼビウス』だ。8方向移動のできる縦スクロールシューティング。高低差の概念があり、それぞれに対応する武装のザッパー／ブラスターを、2つのボタンで撃ち分ける。こうしたシステムを「当たり前」にしたことは、後のゲームシーンの展開におよぼした影響のごく一部にすぎない。

すぐれたギミックが普及するとは限らない。それどころか斬新なものは「誰にも思いつかなかった」ほど新しいわけで、理解されず埋もれていったものはいくらでもある。「パチられる」のは単純にそのゲームがムチャクチャに売れたときだけだ。

そして『ゼビウス』がメチャクチャ売れた（家庭用を含む）のは、アーケードの全盛期とファミコンの初期がたまたま重なった**「時代」のたまもの**、というのが一番分りやすい説明だ。



この独特な語感のシューティングゲームが及ぼした影響は非常に大きい。

「百円玉を入れる」文化と、「ゲームを丸ごと家庭に持ち帰る」文化とが仲よくやっていけるのは、その間に「お話にならない技術の差」がある、ごく限られた間だけだろう。豪華なゲームをやりたければゲーセンに行くしかなかった時代は、たった十数年で終わりを告げた。

だから『ゼビウス』も、たまたまゲーセン人気とファミコン初期の「ソフト飢餓」が重なったおかげでヨロシクやったゲームのひとつ、には違いない。

だが、ブームは吹き荒れると「ハイ

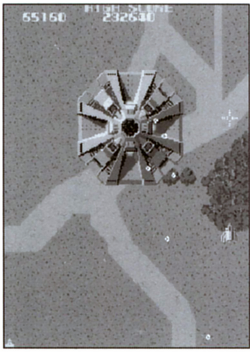
終わり」と忘れられてしまう。そして『ゼビウス』のブームもやがて過ぎた。それが去ったあとにこそ、このゲームの本当の価値があらわれたのだ。

『ゼビウス』が残した未来への遺産

『ゼビウス』の遺産はむしろ**「ゲームミュージックのサントラ化」**なり**「ゲーム〝文化〟を語れるフンイキ」**といった世の中の仕組みを作ったことにある。

　それは「ビジネスモデル」なり「インフラ」と呼べるもので、マンガやアニメの「メディアミックス」戦略に近い。どちらも、作品のファンからお金を取り、企業や著者に流すための通り道だ。

　こうした仕組みはガメツそうに見えるが、ゲームファンにとってもありがたかった。BGMを聞きたさにラジカセを持ち込むより、数千円出してもLP（のちにCD）でハイクオリティな音質を聞けるほうが何倍もいい。



高低の概念。アンドアジェネシス。BGM……。真似のできないオリジナル。

　また、ゲームは若年層がメイン＝大人を取り込めないきらいがあったから、評論家などの批判にさらされやすい。そのとき、細野晴臣（初のゲームミュージックアルバム「V.G.M」を制作）や中沢新一（同アルバムのライナーノーツに寄稿）らの権威ある名前はどれほど心強かったことか！　それに、やはり日本では、お金を払っている人間の発言力は大きくなるのだし。

　さらに、45本もある隠しキャラの「ソル」や「スペシャルフラッグ」の存在は、あのゲームフリークに伝説の同人誌**「ゼビウス1000万点への解法」**を作らせた。ひいては、そのコピーが出回ったことにより、攻略本ブームと、「情報誌」としてのゲーム出版の誕生へとつながったのだ。

　今のゲーム産業の方向性は、あらかた『ゼビウス』により決められた、と言っていい。その功罪は、「丸ごと現状を見てください」と指さす他はない。大作ゲームに山ほどある隠し設定、それを前提にした攻略本マーケットの成長を、もっともフクザツな想いで見守っているのは、作者の遠藤雅伸氏、本人ではなかろうか。　（T）

タイムパイロット

ジャンル
シューティング

メーカー
コナミ

発売年度
1982

様々な時代へタイムスリップを繰り返し、飛行機やヘリ、果てはUFOと戦う全方向スクロールシューティング。誘導ミサイルを撃ってくる戦闘ヘリ、高速で迫ってくるUFOなど、個性的な敵キャラの存在によって飽きの来ない作りとなっている。

ミリタリー臭の溢れるスルメゲーム



360度どの方向にも敵がいて、どの方向にも進める。旋回して側面を撃て。

自機は常に画面中央にいて、レバーを倒した方向へスクロールします。周囲からは敵機が襲いかかってくるので、それを一定数倒せばボスが出現。これを倒すとクリアとなります。

本作は近代戦闘機が様々な時代へ**タイムスリップ**、その時代の戦闘機と戦うというミリタリー臭溢れるシューティングです。1910年の複葉機や1940年のゼロ戦（？）などは楽勝ですが、年代が進むと敵も手ごわくなってきます。スピードは劣るが小回りが効き、誘導ミサイルを装備した1970年の戦闘ヘリ、速度に優れた1982年（本作の発売年）のジェット機（自機と同型機？）、速度と機動性を兼ね備える2001年のUFO……と、戦闘機の進化を体感できる内容となっています。

特に高次面で敵の攻撃を回避しつつ編隊（出現してすぐに倒すとボーナス）を撃墜した日にはもう**タイムパイロット・ハイ**。敵機の側面に回りこむ「旋回」がテーマのひとつとなっていることもあり、航空マニア魂が感じられます。各時代の戦闘機の挙動の違いが飽きさせない、まさに**スルメのようなゲーム**でした。面クリア時にどの角度でタイムスリップすると一番カッコイイかで友人と討論になった日ももう遠い昔。去年の夜空に見られた流星は、タイムパイロットとUFOの死闘の輝きであると信じる2002年でありました。（Y）

ディグダグ

ジャンル
アクション

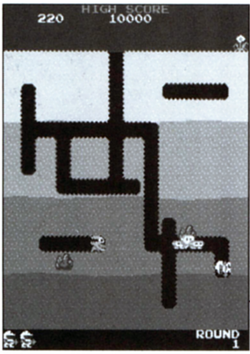
メーカー
ナムコ

発売年度
1982

「穴掘り」をモチーフとした独創的なアクションゲーム。穴掘りだけでなく、「パンクさせる」「岩で潰す」など、様々なギミックが盛り込まれたナイスな秀作。システムがガラリと変わった続編『ディグダグⅡ』（八五年）も存在する。

ナムコ風、新迷路ゲーム

地底を掘り進み、モリを敵に突き刺して空気を送り込み破裂させる……文字にするととんでもなく**陰惨**ですが、実際のプレイ画面は**ポップ&キュート**。「自分が歩くとBGMが演奏される（止まっているとBGMも止まる）」という独特の仕様は、「ダルマさんがころんだ」を連想させ、息を潜めての待ち伏せがあるこのゲームにピッタリで、ナムコのセンスが表れているといえるでしょう。



岩石で2匹同時に潰した瞬間。歩くと鳴り出すBGMのアイディアも秀逸。

本作は、これまでの迷路の形があらかじめ決められていた迷路ゲームとは異なり地中が舞台。プレイヤーが進んだ後がトンネルとなるので、いかに掘るか、そしていかに掘らないかという判断が重要になります。

パターンを組めば面の全部の敵を一気に岩石で押しつぶすという**神技**も可能で、反射神経の人と理論思考の人がそれぞれに楽しめる作りとなっています。

プレイヤーの武器はモリ。モリを敵に突き刺して空気を送り込み、破裂させるのですが、それも普通にやっていたのでは面が進むと耐えられなくなります。敵を少しだけ膨らませてすり抜けたり、ボタンを連打して複数の敵を足止めしたり、薄い壁の向うにモリを撃ったりと様々なテクニックが存在し、プレイヤーを魅了しました。これらのテクニックを解説した「豆本」は、現在のみならず**配布当時からすでに貴重品扱い**で、これもカリスマメーカー・ナムコの人気を物語るエピソードであるといえるでしょう。（Y）

フライボーイ

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1982

ひそかに珍しい左スクロールのアクションゲーム。ハングライダーに乗った少年を操作して、様々な障害を避けつつ、ゴール地点に着陸すればクリアとなる。足をジタバタさせて飛行機を撃墜する少年に多大なリスペクトを。

元気が一番！カネコ魂

ハングライダーに乗った少年になって、崖から離陸してはるか彼方を目指してレッツゴー！



上昇気流と下降気流に乗って、グライダーを操作し、敵を倒し、着陸をする。

　途中で複葉機やヘリコプターといった敵が出てきますが、この『フライボーイ』は**足をジタバタさせて**叩き落します。なんというか、ヘリコプターのローターの回転に巻き込まれたら危険なのでは？　というか**むしろ死ぬ**のでは？

　このゲームはハングライダーだけあって操作感覚が独特で、前後には進みやすいけど上下には進みにくくなっています。画面の右では降下気流が、左では上昇気流が吹いているので、それを活用しながら独特の浮遊感覚に慣れていきます。

　そして先に進めば着地地点が見えてくるので、上からぶつかるようにして着地します。上下に移動しにくいのは、着地に緊迫感を出すためでしょう。

　一般的に、この時代のゲームにツッコミを入れてもしょうがない部分はありますし、なんといってもカネコ製作所のゲームにツッコミを入れるのは無粋というもの。ですが、それでもこれだけはあえて聞きたい。なにゆえ**縦画面で左スクロール**という構成になったのか？　ゲームの意味は分からないけど、元気があってよろしい！

　このゲームはそれほどメジャーなゲームではありませんでしたが、後にナムコからリリースされた『スカイキッド』なんかで、ゲームシステムやポップな画面の印象も含めてかなり継承されています。（A）

ペンゴ

ジャンル
アクション

メーカー
セガ

発売年度
1982

アイスブロックを押して敵たちを押しつぶすアクションゲーム。パズル的な要素もあり、ダイヤモンドブロックを三つ揃えることに夢中になって敵にやられてしまう事故が多発する。BGMやステージ間のデモもポップで印象的。

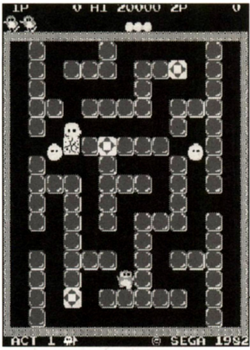
「ポップコーン」はどこへ消えた?

「ペンギンが体ほどもあるデカい氷塊を滑らせて化け物を圧殺」と文章に書くと聞き捨てならない行為を、サラリと遊びにしたゲームが『ペンゴ』です。

『ペンゴ』を語る上で外せないのが、オープニングに高らかに鳴る、テクノミュージック初期に親しまれた曲「ポップコーン」です。しかし名作ゆえに家庭用ゲーム機への移植の回数も多く、そのたびに必ずハズされるのも「ポップコーン」でしたが、**大人の事情は難しいのでよく知りません**。

主人公のペンゴが四角いジャングルの中で情け無用の激闘をマッチメイクされた相手は、スライムにブルドーザーのような2本の腕をくっつけた黄色の「スノービー」。ペンゴは、怪力で氷を叩き割ってズンズン迫る彼ら異分子を鏖殺(みなごろし)するわけですが、手近に氷がなくても上下左右のカベに接していれば、それを揺らして近くのスノービーを行動不能にもできる技のデパートぶり(たった2種類です)。ブロックの中には「ダイヤモンド」タイプもあり、これを3つ並べるとボーナス点が入るという、ペンギンも資産運用に困るほどの潤い方。

ナゾの異種生命体を卵のうちに破壊もできる生存競争ゲームが、最近では携帯電話に移植されてるそうですから、今どきの子供は**筐体にケリを入れる喜びを知らないまま**終わると思うと哀れでなりません(すいません駄菓子屋のおばちゃん)。(T)



その可愛い外見からは、想像できないくらいハードコアな闘いを繰り広げる。

ミスターDo!

ジャンル
アクション

メーカー
ユニバーサル

発売年度
1982

本文にもあるように、『ディグダグ』と『パックマン』を巧みに融合・アレンジしたキッチュなアクションゲーム。チェリーを途切れることなくゲットすると、「ドーレーミーファーソーラーシードー」とキレイに音が鳴るという粋な仕様も。

「原作」に負けないオリジナリティ

チェリーが大好きな食いしん坊のピエロ、Mr．Doを主人公にした『Mr．Do！』シリーズは3作とも広く親しまれましたが、その中でもひときわ人気、完成度ともに高いのが『Mr．Do！』なのです。

Mr．Doの日課は、モンスターの巣の近くで地面を掘り進み、散らばったチェリーを拾い集める**命がけのグルメ道**。かの名作『ディグダグ』の穴掘りと、ドットイート＝『パックマン』を生地に練り込み、レンジでふんわり焼き上げたら、〝継ぎ目〟はキレイに消えてオリジナル味の豊かな一品が生まれた趣きがあります。

モンスターをやっつける方法は、まず手に持っているボールをぶつけること。しかし真っ直ぐには飛ばず、斜めに壁の間をバウンドするクセ球のため、時には持ち主を見捨ててどこかで遊び回る困りもの。もうひとつは、大きなリンゴを敵の頭上に落としてブチュッと圧し潰すこと。このリンゴは、高さが1段だけなら落としても割れず、押して左右に動かせるため「一度に倒す敵のまとめか方」も選べたりします。

画面中央の巣からモンスターがいなくなった後には、「ターゲット」のお菓子がポンと登場します。それを食べると「EXTRAモンスター」が出現！　それぞれ「E」「X」「T」「R」「A」のアルファベットをお腹に持ったモンスターを倒し、5種類の文字を集めるとMr．Doは1UP（残人数が1増える）し、なぜか**「鉄●ア●ム」**の音楽でお祝い。

生みの親の「ユニバーサル」がパチスロメーカー「アルゼ」に衣替えしたのと共に歩み、現在のMr．Doは「ミスタードゥ」と少し名前を変えて、**スロッターたちに愛されている**のでした。（T）

NOVA2001

ジャンル
シューティング

メーカー
UPL

発売年度
1983

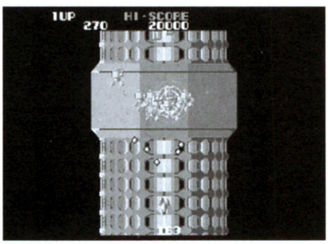
全方位から押し寄せる敵たちを撃ちまくるシューティングゲーム。二つボタンでのプレイが一般的だったが、本来は先端にボタンがついたレバー＋一ボタンだった。無機質な敵キャラクターたちが奇妙な後味を残す。

異邦人の戦場

本作はUPLの1画面シューティング。1画面……とは言っても、フィールドの上と下、右と左は繋がっており無限にスクロール。これを使いこなすのがポイントのひとつです。

スタートすると敵が隊列を組んで前後左右、時には斜めから襲いかかってきます。敵を破壊するとボーナスとなる金属チップが出現するのですが、これはショットを遮るという厄介な性質を持っており、そのため1ヶ所に留まっての連射にも限界があります。敵の数も尋常ではなく、外見が無機質なことも相まってかなりのプレッシャー。追い詰められる（＝侵略される）恐怖、無機質な敵といった要素は、ビデオゲームの偉大な先人『スペースインベーダー』に対するUPLなりの答えではないかとも思えてきます。

本作独特の要素として「自機の方向を固定するボタン」があり、これにより移動しながら別の方向へ攻撃することが可能です。移動しながら攻撃方向を変えられるループレバーとは異なり、「一度攻撃を出したい方向を向いてから固定」しなければなりません。敵の隙をついての**一瞬の旋回**が、本作に独特の緊張感を与えています。



『忍者くん』など良質ソフトを残すも92年に倒産したUPLの任意スクロールシューティング。

敵は倒しても倒しても出現する無機質なロボット、背景は幾何学模様と虹色の輝き……と、まるでコンピュータの中に迷い込んだかのよう。大量の敵を固めて撃破する爽快感が、やがて**異邦人の孤独**に変わる……その瞬間、貴方はUPLの魔法にかかっているのです。（Y）

トロピカルエンジェル

ジャンル
アクション

メーカー
アイレム

発売年度
1983

水上スキーをモチーフとした珍品。3D視点の画面で、ビキニのギャルが障害物を避けつつ水上スキーで爆走する。ギャルを振り向かせるとボーナス点が入る仕様が泣かせる。

なんとなくトロピカル

赤いビキニのイカしたあの娘が、南の**ふたりの愛ランド**を水上スキーでライドーン！　もうゴキゲンだぜ夜露死苦機械犬！（後半間違い）

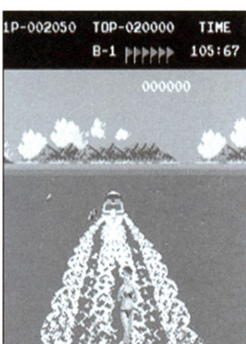
現在30代以上の当時の中高校生が取り憑かれていた、**なんとなくクリスタル**な感じ（これはこれで大きく誤解しているわけですが）を全面にフィーチャーした、80年代的トロピカル感満載というか、それで無理やり押し切ったゲームの登場です。

プレイヤーの操るビキニギャルは、サンゴ礁をイメージしているせいか海面からボコボコ岩が突き出た、グレートバリアリーフのような危険地帯に素肌丸出しで水上スキーに大挑戦！

水上スキーのため、忙しくレバーを切り返したりするとバランスを崩して途端でコケます。

しかも海面に突き出た岩が、曲がり角の外側のようなとてつもなく嫌らしい位置にあるため、爽快感を楽しむというよりは岩の配置とコースでのライン取りを死にながら覚えるという覚えゲーになっています。

さらにコケるとその場復活ではなくチェックポイントごとの復活になるため、キツいところを何度もやり直すことになります。これだけでは単なる激ムズレースゲームですが、やはりボタンを押してビキニギャルがトリックを決めたときに正面を向いて胸をプリプリ振って見せてくれる明るさが、このゲームに華を添えます。



トロピカルなギャルをコマ（プレイ）してゴールを目指せ！

普通に遊んで半ケツ出ている尻を拝み、たまにトリックを決めて2パ

ターンで揺れる乳を拝むことによって楽しむことが、このゲームの真の面白さとなっているのです。

昨今のウォータースポーツ系のゲームに比べると信じられないぐらい激ムズですが、それでもトロピカルのエンジェル(の乳と尻)に会うためコインいっこ入れる自分に気付くハメになること間違いありません。

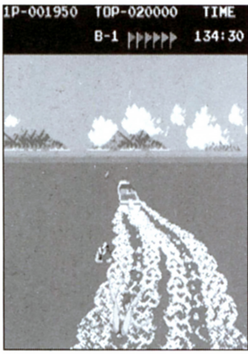
セクシースポーツ路線

このように狙いは良かったのですが、このゲームを中学生が遊ぶときに最大の問題となる点がありました。

そう、**公衆の面前でプレイしなければならない**ことです。

ディスニーランドへの修学旅行で初めてこのゲームを発見した田舎の中学生には、同級生に見つかってエロ仮名を付けられること確定であったため、なかなか遊べるもんではありませんでした。

今なら、ゲームをクリアするたびにセクシー(もっと端的に言うなればボイン)な水着ギャルさんだけが増えていくとかそういうフィーチャーを盛り込んで、サーフィンやパラセイリングやボディボードなんかといったスポーツとまとめて、プレステ2あたりでリメイクすると面白いかもしれません。



ギャルがコケた瞬間を激写! これがこのゲーム最大の持ち味か?

ハワイとグァムとカルフォルニア以外の場所ではどこでやってるのか分からないようなレジャー系マリンスポーツ縛りで気分はもうラッセンのイルカの絵の世界!

というか、男は要らないから水着ギャルだけが際限なくコレクションできるようなセクシースポーツものは、個人的にぜひ買いたいので誰か作ってください。なんならアイドル水泳大会系でもこの際かまいません!

この際タイトルもズバリ『トロピカルエンジェルズ』(ギャルが笑えるぐらい増えるという理由で)にしましょう! これは売れるよ! **俺に!**

この『トロピカルエンジェル』によって切り開いた瞬間に閉ざされたジャンル「セクシースポーツ」路線ですが、のちの巨乳パンチラ格闘『デッド オア アライブ』シリーズまで復活しなかったのは残念な限りです。

(A)

マッピー

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1983

ネズミの警官「マッピー」が、ネコの泥棒団たちが盗んだ品物を回収するコミカルアクション。トランポリンのアイディアはアーケード史に残る偉大な発明。クリアーでキャッチーなBGMも秀逸な永遠の名作である。

ジャンルは「マッピー」

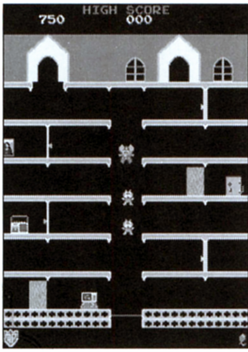
『マッピー』は、躍動感と音楽に満ち溢れたゲームです。

ネズミ警官マッピーを操り、ニャームコ率いるネコの盗賊団の屋敷へと侵入、盗品を奪い返せば面クリア。屋敷には吹き抜けがいくつもあり、底に置かれたトランポリンでフロアを移動……というルールは、ゲーム学があるのであれば**確実に**試験問題になりそうなほどに有名で、「本作のジャンルは?」と問われれば『マッピー』と答えざるを得ないくらいに独特です。

マッピーとニャームコがそれぞれナムコ作成のマイクロマウスから来ているという出自も類を見ないもので、ナムコという企業のユニークさを物語るエピソードといえるでしょう。

本作は**ミュージカル**のようなゲームです。ゲーム内容にマッチした音楽（ボーナス面を完璧に成功させれば、最後のニャームコ風船を割った音がちょうどBGMの〆となるのはご存知の通り）、トランポリンを使って吹き抜けを大きく上下に移動し左右にスクロールする屋敷を駆け抜ける躍動感、そして盗品の影に隠れたりドアに吹っ飛ばされて気絶するニャームコたちの提供する笑い……と根源的な**「楽しさ」**に満ち満ちています。

まさにプレイヤーの年齢性別を問わないゲームであるといえるでしょう。恐るべきはこの作品が1983年という早い時期にリリースされているという点で、本作をプレイするたびにナムコという巨人の偉大さに畏怖を禁じ得ません。（Y）



敵を避けつつ、マップ上に散らかったアイテムを回収していくゲーム。

フォゾン

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1983

「右脳を刺激する」というコピーと共に登場した、前代未聞にして空前絶後のケミカルワールド・アクション。原子核（らしきもの）を操作して分子（のようなもの）を結合し、指定された図形を作り上げる……というアヴァンギャルドな内容が伝説的。

SFハートにズームイン

ここは顕微鏡の中の世界。プレイヤーは新手の**麻薬とか環境ホルモンみたいなもの**を合成するため、新しい分子を合成します。前半はだいぶ嘘です。

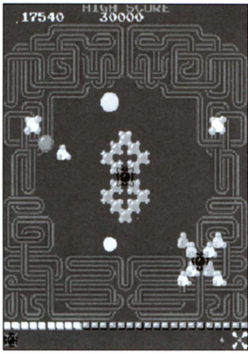
顕微鏡の中を飛び交う分子をどんどんくっつけて、指定の形の分子を形成するというサイバーというか学研的サイエンス感あふれるゲーム性と、いかにもレトロフューチャーな感じのピコピコしたスペーシーなテクノBGMは、プレイヤーのSF大好きハートに無駄に火をつけてしまいます。

そんな小学生時代に学研の科学と学習を定期購読しては怪しげなオマケに心ときめかせ、反抗期に入ったときにはウィリアム・ギブスンの「ニューロマンサー」にハマったり「ブレードランナー」にハマったりして、全身これエッジなマースケミカルに就職大希望の**妄想アウトロー・テクノロジストの皆さん**の大量出現直前の時期に、このゲームはリリースされました。

当時、書いてる自分でも信じられませんが、アマチュア無線やマイコンや鉄道などよりもSFがいちばん根源的なオタクジャンルだったわけです。SFはオタクエリートが集まる場で、SFがかっこいいと思わない奴はダサかったのです。

ちなみに今のSFは単なるロートルおやじの趣味の集いになっていますが、ゲームの世界もたぶん**あと10年でそうなります**。ブルブル、怖い怖い……。

思えば、『フォゾン』は3年早かったかもしれません。（A）



原子を組み合わせて分子を作る、と聞いただけでビビビとくる人も多いはず。

リブルラブル

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1983

ツインレバーを用いたアクションゲーム。「囲む」という要素を巧みにゲームに盛り込み、類似するゲームがほとんどない独創的な内容に仕上がっている。至るところに散りばめられた謎や透明感あるBGMも印象深い。

「線」から「面」の世界へ飛翔したゲーム

80年代の前半、『ギャラクシアン』などの左右をまっすぐに往復する一次元から、「結んで、開いて、囲む」二次元の世界は、どれほど遠く思えたか。『リブルラブル』との出逢いは、**「線」から「面」へと**"次元を翔ぶ"ことでした。

レバーは2本で、左（LEFT）レバーは伝説の道具の「リブル」（LIBBLE）、右（RIGHT）レバーは「ラブル」（RABBLE）を操作。三角矢印の形をした2つはラインで結ばれていて、それをフィールドの中にある点（杭）に引っかけて敵を囲んで倒します。この「囲む」ことは「バシシ」と呼ばれ、ゲームの中で最も重要なアクションなのです。

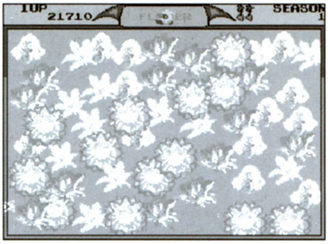
ステージクリアへの道は2つ。ひとつは、小さなキノコに足の生えた「マシュリン」たちをすべて「バシシ」すること。もうひとつは、フィールドのどこかに隠されている「宝箱」を開けて、中から飛び出す6匹の「トプカプ」（妖精）をやはり「バシシ」し、6色をそろえることです。

敵は、4匹1組でうろつく「ホブリン」、ラインを切断してバシシの邪魔をする「シェアー」、リブルとラブルの場所を入れ換える「チェンジャー」、エネルギーを吸い取る「キラー」、そして黒コウモリのような「ガーゴル」の5種類。ざっと分けると「直接に命を奪うもの」と「間接的に嫌がらせをするもの」の2タイプあり、2本レバーのややこしさもあって、ピンチのときはよく頭がこんがらがったものでした。

小さく小さく囲んで魔法でバシシ！

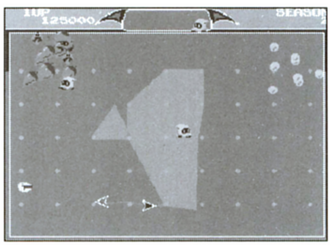
この世界には春夏秋冬、4つの「シーズン」があります。1面は春、2面は夏、3面は秋……と季節に合わせて、ステージ

の色が変わっていくだけではありません。リブルとラブルのエネルギー源となる、植物の育ちやすさに影響してきます。
　植物は、タネ→ふたば→花→実と変化し、実は放っておくとはじけて多くのタネに分裂します。成長するほどエネルギーが豊富で、タネの内に取るよりも



この鮮やかな画面が当時のゲームセンターに文字通り華を添えたのでした。まさに極上の味。

実まで待ちたいわけですが、マシュリンのついでに「バシシ事故」がありがちで、さらに青のホブリンが実をさっさと盗んでいくので、場当たり的に食い散らかすとエネルギー切れとなるのがオチ。しかもバシシした土地は荒れて、植物が育ちにくくなってしまいます。
　そこで、画面の端にエネルギー供給用の畑を作り、バシシは他でやる、といった知恵が生まれました。実を3つも食べればエネルギー満タンの「オーバーチャージ＝無敵」になり、ゲーム運びがグッと楽になります。
　ゲームの肝は、やはりトプ



頭がこんがらがりながらも、上手に「リブル」と「ラブル」のレバーを操り「バシシ」を決めていこう！

カプ6匹のバシシに尽きました。彼らをそろえると「奇跡」に突入し、宝箱を制限時間内にバシシしてボーナス点をゲット。その宝箱は最初にピカピカ点滅してから透明になってしまいます。その場所の目印用に、ナムコの直営店では**「バシシマーカー」**を配っていたのが思い出されます。
　通常ステージのBGMも素晴らしいのですが、「奇跡」のテーマは格別で、中でも「BRIDAL」（結婚行進曲）を奏でるPSG音源は涙モノ。それに続く曲に歌詞をつけた**「小さく小さく囲んで魔法でバシシ〜」**のフレーズが流れたラジオ番組「大橋照子のラジオはアメリカン」の録音テープは、今でも筆者の宝物です。当時の最先端だったCPU「68000」を使ったフルグラフィックスのゲームは、今でも多くの人の心に染み込んでいるのではないでしょうか。　（T）

グロブダー

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1984

『ゼビウス』の一敵キャラを主役にした作品。固定画面による戦略性を重視した内容が通好みのマニアに支持されるものの、極めてマイナーな存在。パターンを知らないとクリアするのは難しい。

やられる前にやれ!

あの『ゼビウス』に出てきた未確認やられ地上物体（Unknown Yarare Ground Object）もしくは**得点**ことグロブダーが、エネルギー砲塔とエネルギーバリアを搭載してアグレッシブにモデルチェンジ!

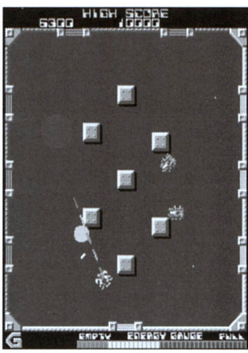
これで空からブラスターで撃ちまくられるだけの貧弱なボクとはおさらばだ、もう**ソルバルウにデカいツラはさせねぇ!**

と思ったら、惑星ファードラウトからの侵攻はすでに終了。

しょうがないので、競技場の中でバトリングと呼ばれる見世物的模擬戦を行いながら最低の生活を送っていた。人は彼らをボトムズ(最低の連中)と呼ぶ。

……たぶんこんな感じの設定だったと思いますが、部分的に正しい以外は全部嘘で、とくに後半にはどこかのアニメの設定が混じってるかもしれません。

なんにしても、プレイヤーはNBA（National Battling Association）に加盟し、バトリングを戦っていきます。



『ゼビウス』のザコキャラが主人公。ビームとバリアを駆使して戦え。

グロブダーに搭載された兵器はエネルギー砲塔（というかビーム兵器）とバリアで、どちらもボタンを押している間はビーム撃ち続けの上にバリア張り続け放題。しかし、ビームとバリアにはエネルギー残量があり、これを使いすぎるとエネルギー切れを起こすことになります。

そして、このゲームの特徴といえば、**異常に速いゲーム展開**。

まず、1面から6面ぐらいまでは、各面をクリアするのに3秒ぐらいしかかからないかもしれません。

破壊されたユニットは爆発し、その爆発に巻き込まれたユニットは敵味方関わらず誘爆して連鎖的に破壊されます。

そのため、本当に3秒ぐらいで画面中の敵が全滅していることもあるのです。

もちろん敵も洒落にならないぐらい速い弾をグロブダーに向かって浴びせ倒しやがります。

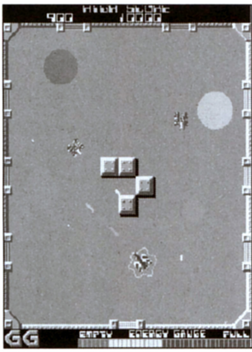
画面の中でプレイヤーは、各面の敵ユニットからの凄まじい集中砲火を受けながらビームを叩き込み、やられる前にやる。これはステージ開始ごとに**こちらも2秒で死ぬかもしれない**という、極度の緊張感を表現しているわけです。

ビームを撃ちながらバリアを張ると、エネルギー残量はせいぜい数秒しかもちません。時々マップの物陰に隠れてエネルギーの回復を待ち、耐え忍んでから撃って出るなど瞬時の戦略的判断が要求されるところが、このゲームのキモです。

緊張と弛緩の最高傑作

プレイヤーに数秒単位で反復される、真剣勝負の緊張と勝利や敗北での弛緩の繰り返し。このゲームは個人的には80年代にその鬼才ぶりを謳われた、遠藤雅伸作品の中で最高傑作かもしれないと思っています。

本当に、このゲームにはいくら注ぎ込んだのか分かったものではありません。



ものすごい速さの弾をバリアで避ける。そして狙うは誘爆。これ最強。

のちに発売されたPC-6001mk2版では単なる移植に留まらず、アーケード版をプレイしているときから思っていた、プレイヤー同士での対戦などの要素も満たされていました。

当然ものすごく欲しかったものですが、当時はそのひとつ前の機種PC-6001を持っていたために遊べずじまいでした。まったく別機種なら諦めもついたけど、ひとつ古いから遊べないというのには本気で参りました。今思い出しただけでも当時の悔しさを思い出します。

その後、プレイステーションで発売された『ナムコアンソロジー』で『グロブダー』が移植されたときには、即座に予約に走ったものです。

そして、いまだに時々引っ張り出して遊ぶぐらいにお気に入りのひとつとなっています。

（A）

新入社員とおるくん

ジャンル
アクション

メーカー
コナミ

発売年度
1984

「新入社員が仕事をエスケープして彼女とデートする」という設定が独創的だったコミカルアクション。迫り来る上司にヘッドバッドをカマしたり、ボールや肉を投げつけて足止めするというギミックは密かに斬新。

起立、礼、ヘッドバット！

ピカピカの新入社員のうちは、社会人としてのマナーを学んだり、仕事を覚えたりでテンテコ舞い。遊びほうけた学生時代から数ヶ月も経ってないのに、もはや心は別宇宙に飛ばされたロビンソンクルーソーの悲哀をかみしめ……というのが、この世の定めってもの。銃をぶっ放しロケットランチャーで街を紅蓮の炎に包むハリウッド映画は、どう背伸びしてもできっこないので「マネ」しようがありません。

なまじ現実と近過ぎるだけに「やっちゃった」の彼岸を渡ってしまいそうなのが『新入社員とおるくん』。この「背中合わせ」感は危険だ！

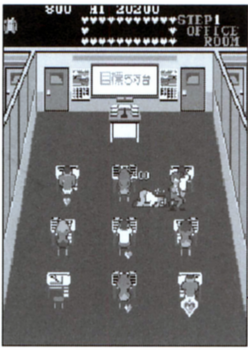
とおるくんは新入社員、**特技はヘッドバット**。会社の部署の中に散らばるハートをかき集めて仕事をエスケープするのがとおるくんの使命です。非常にサラリと電波文章を書いてる気もしますが、客観的な事実報道を旨とした本書にウソ偽りはございません。

持ち場の机を離れると、ハゲの上司が怒って飛んで来ます。当然ですね。

捕まる前に同僚にヒップアタック×3をカマして吹き飛ばし、イスを横取りするとハートいっこ獲得。ああ！ 上司が今まさに目の前に！

しかし机の前に着席すると、何事もなかったかのように帰って行きました。節穴です。これで安心して**業務妨害**にいそしめます。

うわ、またバレた！ 着席。再び何事も（エンドレ



保身のために同僚にアタック！ 何事もなかったかのように振舞えば万事OK！

ス）。

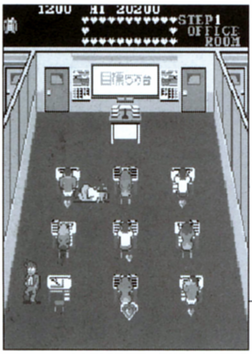
肉の飛び交う社内風景

そんなヨロシクやってるとおるくんにも、いつか裁きの日が訪れます。イスにも間に合わないときはヘッドバット。社会人だけに作法にかなったお辞儀が、上司のデコにめりめりと吸い込まれていきました。そして着席。再び何事も（略）。

ハートを全回収すると、ドアの「OUT」の文字が光り輝きます。さあ、今こそ羽ばたけ俺の空！ **廊下へ出ばなに掃除のオッサンに殴られ昏倒**。会社中に指名手配されてるようです。オッサンにヘッドバット、罪を重ねるとおるくん。

ドアに入ると、そこはロッカールーム。コックが追いかけて来ます。上司も入室しました。掃除のオッサンも参戦し、3対1のハンディマッチの開幕。とおるくん＝猪木で上司は旧国際プロレス……と妄想にふけるヒマもなく、どいつも異常なスピードで的確なチェイスをかわすのに精一杯。一閃、二閃、三閃……ふぅ、何とかなぎ倒しました。充実感より1人殺るも2人殺るも同じこととアンモラルなマグマの噴出が止まりません。

そしてレストラン。殺人コック3兄弟（推測）が仕切るキッチンに突入して、ハート回収です。コックの投げる肉に当たると即死。テーブル上の皿から肉を取って投げると……いつからボタン1が投げボタンに!? 毎面、ボタンの効果がコロコロ変わってます……コックは喰らいついて動きがストップ。狩人チェイサーな上司も参上しますが、肉に魂を奪われない辺り、格の違いという奴でしょうか。



上司に気絶しそうな頭突きをおみまいして記憶喪失状態にしてやりましょう。

次のダンス教室での敵はハゲ上司とインストラクターだけなんですが、踊ってるギャルに接触すると**メロメロ化**して行動不能に。それでも、鋼鉄の意志で突破。

ついに外が見える庭に到着。すぐそこの門には、彼女が車付きで待ってます。勇気百倍、ガードマンの制止も軽く振り切ってゴートゥヘブン！

生気あふれて会社に帰ってきた二周目のとおるくん。自分の部署のドアを開けると、全同僚から殺意のブーイングが飛んできて即死。**そりゃそうだ。**（T）

ギャプラス

ジャンル
シューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1984

『ギャラクシアン』シリーズの第三弾。初心者には敷居が高く、上級者は延々とプレイできるという破綻したゲームバランスが賛否を呼んだ。敵をキャプチャできるなどのギミックは斬新だった。

ゲームスタート、まず自爆！

『ギャラクシアン』や『ギャラガ』に続く「ギャ」シリーズの3作目が『ギャプラス』です。「ラ」がドコかに行ってしまい、代わりに「プラス」されたのが8方向への気ままな移動。もう「宇宙空間なのに左右にしか往復できないのは何故!?」とスペースシップの自我が不安にゆらぐこともありません。

　星降る空に飛来するエイリアンたちの群れを前に、最初にすべき儀式は「最下段の左から2番目のザコを撃った後、ボスに突っ込んで自爆」です。最初に上級者のプレイを見たときは**「キ、キ●ガイ！」**とはばかりなく叫んでしまったボクですが、このダンドリを踏むとアラ不思議、スペースシップが双胴式ボディに「変身！」するじゃないですか。くわえて、ショットも2連射から3連射へとパワーアップ。尊い宇宙（そら）御供の霊験あらかたで、3発目は撃ち返し弾＝破壊不能な「ビーン・カード」も貫通して大助かり。初っぱなに**「儀式」**が失敗したら、もちろん**捨てゲー**でした。

　バトルはとにかく派手かつファイヤーな燃えっぷり。ボスが運んでくる「ブラスターヘッド」を取ると、エネルギー弾を放つ「ハイパー」や、ねじりん棒ビームにエイリアンを巻き取る「サイクロン」といった凶暴兵器がほとばしります。ザコの編隊でお手玉をするボーナスステージの、今どきの「音ゲー」に張り合えるアップテンポもひるいなき1本なのです。（T）



その「ダンドリ」や敵とのバトルは壮絶かつ爽快。熱中した人も多いハズ。

シーファイターポセイドン

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1984

水中が舞台となっているタイトーの作品。プレイヤーは、カプセルに閉じ込められた仲間たちを救出する。ゲームの肝となるのは水中スクーター。敵のスクーターを奪うシステムが面白かった。

スクーター弱肉強食

水中スクーターに乗り、捕われた味方を救出して下さい。

水中スクーターはボタンで魚雷を発射。敵のスクーターも一発破壊、生身の敵なら体当たりで倒すことが可能……と勇壮に戦いましょう。

本作のヒエラルキーはスクーターの有無で決まります。持っていれば神。なければ**虫けら**です。スクーターの燃料が切れるか、何かに激突するかした瞬間、プレイヤーのヒエラルキーは**最高位から最下位に**、食う側から食われる側に大きくシフトします。これまでの勇壮な戦いが嘘だったかのように、生身のプレイヤーを狙うサメや敵兵士に怯えつつ、妙に縦に大きくなった食らい判定を呪って逃げ回らなければなりません。スクーターなしでは機雷や敵スクーターにまったく**歯が立ちません**。これらの相手に水中銃を撃っても、効かずに跳ね返される描写が憎らしいところ。



水中スクーターをゲットすれば無敵も同然なのだが､それを失った瞬間のやるせなさは絶大である。

そもそもスクーターがないと味方を救出できないので、**永遠に面をクリアすることができない**のです。たまに出現する敵要塞の前でスクーターを失ったらもう最悪の一語。マゾプレイどころの騒ぎではありません。

再度「食う」側へ返り咲くためには、敵スクーターの乗員のみを上手く狙い撃たなければなりません。

上手くいけば、貴方は再度ヒエラルキーの頂点です。魚雷をバカスカ撃ちながら、これまでの意趣返しをしてください。スクーターの**燃料が切れるまで**は貴方の天下です。（Y）

ドルアーガの塔

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1984

ゲームにおける「謎解き」を極限まで推し進めた作品。あまりにも理不尽な謎解きの数々に多くのマニアが憤慨しつつもコインを投入し続けた。さりげないRPG要素も魅力だった。

アーケードにRPGをもたらした巨星

日本には存在しなかった「RPG」というジャンルを開拓した2つのゲームがある。ひとつは『ドラクエ』で、もう1本は本作『ドルアーガの塔』だ。

しかし、ドラクエが全長500メートルほどもある巨大な雹とすれば、『ドルアーガの塔』は宇宙の果てから訪れた隕石、ぐらいの違いが感じられた。

サイズとインパクトは、『ドラクエ』の方が大きかった。しかし、そこには海外の2大RPG『ウルティマ』と『ウィザードリィ』の影響が、はっきりと見て取れた。一方、『ドルアーガ』はどこから来たのか？ 本作の登場は**「ゲームの文脈」から外れた唐突なできごと**で、ショッキングだったのだ。

壁に区切られた細かいブロックからなる茶色い迷宮を、三頭身の騎士「ギル」がちょこまかと走る。第一印象は、『ゼビウス』の作者の次回作にしては、沈み込むようにダウナーでジミ。実際、ナムコの新作のリリースを聞きつけてゲーセンに駆けつけた僕は、店中をくまなく探し回ったが、「ナスカの地上絵」や「アンドアジェネシス」みたいな目を引きやすいフィーチャーは見当たらない。そして店員に聞いたところ、アレがソレと知り、ずいぶんガッカリした。

おかしな事態に気付いたのは、発売後、1ヶ月も経った頃だ。『ドルアーガ』の筐体の周りには、ギャラリーが群れ始めた。しかしプレイを誇るどころ



あまりに難しい謎が、逆にゲームを土壌にした交流を活発に生み出した。

か、彼らの目線を冷たくはねつけるように、モニターの上には**段ボールの箱**がかぶせられていた。たったひとつのゲームが、ゲーセンの空気をギスギスしたものに変えてしまったのだ。

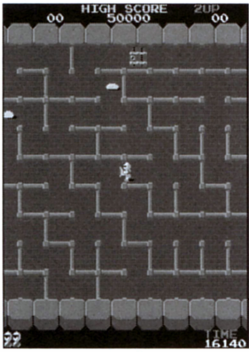
「宝箱の謎」の陰険さに息づくアーケード魂

なぜ、地味なゲームにあれほどヒートアップしているのか?

その疑問はまもなく氷解する。数ヶ月もおかず、ゲーム雑誌に公開された攻略記事の内容は、「挑戦」と呼ぶのも生やさしく思える「陰険」の2文字に尽きるものだったのだ。

ギルが登る「ドルアーガの塔」は全60階で、ほとんどすべての階に宝箱が隠されている。装備を変えると攻撃力や防御力が上がり、無敵の「ウィルオーウィスプ」(火の玉)に当っても死なくなる。ファンタジーRPGの考えを、ごくスマートにアクションゲームへ取り入れていた。

それにしても、この宝箱の出現させる条件=「謎」が、実にいやらしい。1階の「グリーンスライムを3匹倒すと「マトック」(つるはし)が出て、2階のブラックスライム2匹を倒せばジェットブーツが取れるのは、自然に気付くからまだ良かった。扉を通った後、敵を全滅させるの「レッドラインシールド」も、まあ何とかなる。



その名の通り名作ゲームの金字塔のひとつである『ドルアーガの塔』。

しかし「上、右、下、左の順に連続して3回入力」させる「ゴールドマトック」はドコに解決の糸口があると!?

「**1プレイヤー側のスタートボタンを押す**」という「パール」の出し方は、今でも語り草となっている。心理の盲点を突く、なんて可愛らしいものでなく「イジワル」だ。ゲームの歴史を塗り変えた革新性は、「払わせてナンボ!」のアーケード的な商魂のたくましさに貫かれていた。

ゲームの中に謎を組み込み、製品の寿命を延ばすデザインは、後輩ゲームたちにも大いに影響を与え、永い目で見ると今の攻略本マーケットにもつながっている。

でも、そのガメツさこそが、ゲームの本来の姿じゃないか。その毒ごと喰らわずにはいられない**フグのような**美味さに、僕たちは夢中になったのだ。(T)

ドラゴンバスター

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1984

当時は馴染みが薄かったファンタジーの世界観を盛り込み、ゲームセンターの一角を鮮やかに彩っていた傑作。多彩なアクションやRPG要素が多くのユーザーを惹きつけ、末永く遊ばれた一本（永久パターンもあったが……）。

真のドラゴンバスターとなるために

本作の発売は１９８４年。当時、ファンタジーというのは日本ではまだまだ**馴染みの薄いジャンル**でした。同じ年にパソコンで発売された『ザ・ブラックオニキス』が一大ブームを起こし、日本でファンタジーが普及しつつあったことを考えると、いち早くこのジャンルに目をつけたナムコというメーカーの先見の明に驚かされます。

　マップ上の墓場や山の迷路を守るルームガーダーを倒して出口を目指すのが基本ルール。どの部屋でどんな宝物が出るかをリサーチし、マップを進むという戦略性に溢れた展開が特徴。

　特にドラゴン攻略に役立つスーパーソードやスーパーファイヤボール（主人公は剣士なので魔法はすべて巻物で使う辺りが本格派）、対ウィザード用のシールド、体力の最大値が増えるマッシュルーム、姫を助けるためのクラウンやセプターといった重要アイテムのありかは、知っていると知らないとではプレイに大きく差が出ます。また、ドラゴンにはそれぞれ弱点が決められているため、これを覚えておくことも必要でした。**２段ジャンプ**、**兜割り**、**垂直切り**といった高等テクニックは習得が難しいものの、使えるようになれば心強いことこの上なし。自分より強大な相手と闘うために、ゲーム中で指先を鍛え、ゲーム外で情報を集める様は**龍狩人（ドラゴンバスター）**。

　ゲームに、「愚か者は生き残れない時代」が到来しつつあったのです。（Y）



マップ画面のゴールを目指し、面をクリアしていく。ボスの弱点や必殺技など、攻略要素が強い。

マーブルマッドネス

ジャンル
アクション

メーカー
アタリ

発売年度
1984

青いマーブルをトラックボールで操作するという、洗練されたシステムやデザインが素晴らしいアタリの作品。その独特な内容に魅了されたゲーマーたちは、手の皮が剥けてもなおトラックボールを回し続けたという。

アタリという黒船

70年代生まれのゲーマーにとって、「ゲーセンにおけるアタリ」とは、あまりにも異質、そして個性的な**黒船**といえる存在でした。

本作は「ゲーセンにおけるアタリ」の代表のような作品です。貴方はアップライトの筐体に取り付けられたトラックボールを回して、青い球をゴールまで転がしていってください。この世ならぬ幾何学的な迷路は敵だらけ。目に入るあらゆるものが彼を捕食・殲滅しようと向かってきます。アタリ入魂のグラフィックが、無機質なキャラクターに多彩な表情を与えます。青い球は最下層らしく**数だけはいる**のか、本作は残機制ではなく時間制。だからといってスピードさえ出せばいいのかと言えば、そうではありません。

ある時は急ぎ、ある時は慎重に。急ぐために力一杯、減速するために逆方向へ力一杯、曲がった道を辿るために静かに……とにかくトラックボールを回してください。コースには様々なショートカットがあり、リスクに応じてボーナスを得られるので腕を磨いてください。「何で球なの?」「ここはどこなの?」……画面の内と外が直結したこの一体感の前には、そんな質問を挟む余裕なんてありません。力を加減して障害を避けて物をゴールまで運ぶ……という、ある種エレメカ的（パチンコ玉を弾いてゴールへ運ぶゲームなど）、パーティゲーム的（スプーンの上にピンポン玉をのせて運ぶ競技とか）な根源的快感を、ビデオゲームの無限の表現力で味付けした、稀有な作品といえるでしょう。

本作は『Ｍｒ．ＢＵＭＰ』『らぷてっく』『サイバリオン』など、様々なゲームに影響を与え、今なお輝きを失わない、まさに海外からきた**アイディアの巨人**です。

（Ｙ）

ガントレット

ジャンル
アクション

メーカー
アタリ

発売年度
1985

アーケードゲーマーたちに「アタリ」の名を強く印象付けたファンタジー世界がモチーフの多人数アクションゲーム。「パーティを組んで冒険」「RPG要素」というそれまでにないギミックも新鮮だった。

怒濤のモンスター軍団をけちらせ！

警官隊の一斉射撃にさらされてバスが穴だらけになる映画、じゃない方のアクションゲームが『ガントレット』だ。新聞のTV欄に、クリント・イーストウッド主演のアレが載っていたのでワクワクして見たら「どこにもアタリマークが出てねえじゃん！」とブチ切れですよ。紛らわしい名前に激怒したゲーマーたちも多いはずだ。

プレイヤーが選べるのは「ウォーリアー（戦士）」「エルフ」「ウィザード（魔術師）」「ヴァルキリー（女戦士）」と、防御力の高さ、遠距離ショット、肉弾戦、魔法の効力など、タイプが異なる4人。彼らは「ファンタジーRPG」ではおなじみの種族たちだ。鬱蒼とした森の奥深く、たき火を囲んで1日の疲れを癒していると、そこにゴブリンの影が……と雰囲気作りから始まり、異世界へと徐々に導いていくような「まだるっこしい」段取りは一切ナシ。

ゲームに参加するや、目の前にはお宝、死霊、**そして骨！**ダンジョンの中身が向こうから突進してくる勢いなのだ。

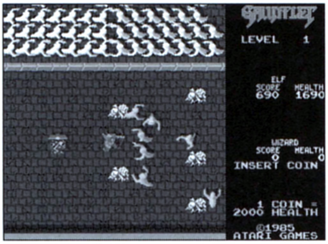
伝統的なRPGの『D&D』なら、ゾンビを1匹倒すだけでも大騒ぎだが、「骨」に見えたのはモンスターを無限に生み出す「ジェネレータ」であり、壊さずに放っておくと、ものすごいスピードで死霊が増えていく。3、4個の「骨」を10秒ほど観察していると、狭い場所なら楽に「満員電車」の有様。手を休めると確実に死に近づく、常に背中にケリの入った後押され感が「100円ナンボ」の自覚満タン！

ダンジョン内の各エリアは白いドアにより区切られていて、カギを拾って体当たりすると先へと進める。「EXIT」と書いた出口に入れば、その面はクリアだ。特に時間制限はないものの、体力は徐々に減っていく

から、さっさと出るしかない。コインを1枚入れるごとに、その分だけ体力を増やしてもらえるのも「アーケード的」だったりした。

撃つな！ それは俺の食いモンだ！

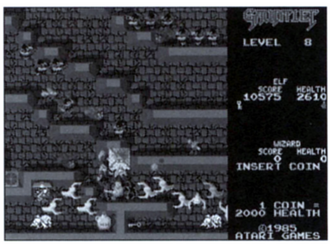
凄腕のプレイヤーは（それまでに**筐体を買えるぐらい貢いでいる**こと必須）エンディングがない昔のゲームの性質上「エンドレス」とか「イモータル（不死）」だとか畏敬の念を込めて（よく注ぎ込んだなと）呼ばれたんだけど、そこまで行けないヘタレな僕も君も、強い人の後ろに付いていけば、おこぼれ（プレイ時間）をもらえるのが「4人同時プレイ」のありがたさ。



その後のゲームに実に多くの種子を蒔いた名作。死霊が増えると、上のようなスシ詰め状態に。

だもんで、「上手い友達をゲットすること」が長く遊ぶ最大の秘訣だった。しかしアタリもさるもの、「数は力」と単純には結びつかない対策をしっかり盛り込んでいる。

それは体力回復アイテムの「フード（食料）」だ。奪い合いになるのはともかく、**流れ弾が当たると消滅！** 慣れない初心者ほどムダ撃ちが激しく、「スットコドッコイが足を引っ張る」様子をナイスに表現しているが、体力回復まで計算に入れている上級者には災難だ。ここから「戦士は前に出て、魔法使いは後方支援！」といったチームプレイを徹底的に磨くか、それとも邪魔し合いのドタバタに走るか……という人間関係をアクションゲームに取り入れた巧さには舌を巻いてしまう。



まさに四面楚歌状態。死霊だけでなく様々な敵が！プレイが後手に廻るとイタイ思いをする。

1人で遊んでも「200カウントが経過すると、すべての壁が出口に変化する」などの裏技を覚えるほどに「終わらなく」なり、仲間と遊ぶといっそう**（仲間割れも含めて）**楽しい。最近流行のネットワークRPGでは、ドリームキャスト用の『ファンタシースターオンライン』がその流れを汲んだ、堂々たる後継者だ。（T）

グラディウス

ジャンル
シューティング
メーカー
コナミ
発売年度
1985

シューティングゲームにおけるパワーアップシステムを確立した もはや説明不要の横スクロールシューティング。システム、ステージ構成、グラフィック、BGMなど すべての要素が高いレベルで融合したアーケード史に残る傑作。

宇宙ガ・マルゴト・ヤッテキタ！

「1・9・8・5　宇宙ガ・マルゴト・ヤッテクル」

いきなり大きく出たインストラクションカードに、一欠片のウソ偽りもなかった横スクロールシューティングが『グラディウス』だ。

大胆なイメージの奔流が織りなす多彩なステージの数々や、独特のパワーアップ方式から生まれるバツグンの戦略性。入荷した日を境に、**ゲーセンの人の流れがキッパリ変わった**ほどのインパクトが、このゲームにはあったのだ。

プレイ前の楽しみが、電源を投入した時に流れるオルゴール風の音楽「コナミ・モーニング・ミュージック」だ。当時の最新鋭システム基板「バブルシステム」の第2弾である『グラディウス』は、磁気バブルメモリが「暖まる」（だから冬場は長く、夏場は短い）まで時間がかかる。その間をつなぐ一瞬しか聞けない曲を目当てに、朝イチで（学校をサボり）ゲーセンに飛んでいくマニアも少なくなかった。バブルメモリは文字通り「泡のように」壊れやすく、現在動作する基板は非常に少ないという。

パワーアップは、オレンジのザコを倒すと出現する赤いカプセルを集めて、画面下にあるパワーアップゲージの中に並んだ6種類の武装から選んで装着する。強力なパワーアップほど、より多くのカプセルが必要となる。これが、ミスによる死亡からの「復活」（後述）の時に「弱い武装で避けまくり、少しずつ強い武装を取り戻していく逆境！」の面白さへとつながった。

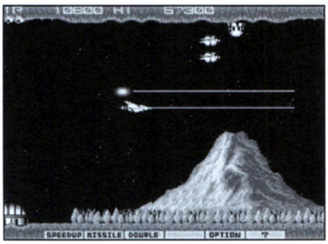
その中でも、一条の白いラインがザコの群れを貫いて灼く「レーザー」や、自機の後ろにシッポのように付いてきて、4つまで装着できる真っ赤な分身の「オプション」は印象深い。

それらが戦いにとって大事なのはもちろんだが、ただゆったりと動かしているだけでも、漆黒の宇宙をバックにして目に染みる鮮やかさだ。『グラディウス』は、まず何よりも**美しいゲーム**だった。

『グラディウス』の復活パターンを創った男たち

異星人の侵略者「バクテリアン」軍に対して、惑星「グラディウス」軍は反攻を開始する。その科学技術の粋を集めた宇宙戦闘機「ビックバイパー」が、たった1機で敵の機械化惑星に突入する……というのが大まかな設定だ。バクテリアン軍との戦いは、後の『沙羅曼陀』『グラディウスⅡ』や『グラディウス2』（MSX用）など、**アーケードと家庭用との枠を超える一大叙事詩**へと発展することになった。

基本的なゲームの流れは、編隊を組んだザコたちとの空中戦の後、ボスの巨大戦艦（ビッグコア）が待つというもの。1面は火山、2面は宇宙遺跡、3面はイースター島に立つ謎のモアイ像、4面は天井から火山が生えた「逆火山」など、それぞれぶっ飛んだイメージに沿っている。『ゼビウス』の統一された世界観とは正反対の、デタラメなパワーが楽しかった。



パワーアップゲージ、オプション、レーザーといった本作の発明品は様々なゲームに応用された。

また、「攻略パターン作りができる」のも魅力だった。敵の配置や攻撃パターンは決まっており、自機の位置をきちんと確認しているので、ワザと避けやすい場所で撃たせてから避ける、といった「誘導」も通じる。シューティングの面白さは、こうした知的な作業によるところが大きかったのだ。

そして最もアツかったのが「復活」だ。どれだけパワーアップしようと、1回ミスれば素っ裸からの再スタート。「ヤラれどころ」が悪ければ、上級者でさえも復活は不可能に思えた。しかし、全国のプレイヤーがこぞって力を合わせ、芸術的な**「復活パターン」**を作り上げたのだ。その神業的プレイは、当時発売された攻略ビデオの中に一部が残っている。この「復活ネットワーク」を築いた、今はなきアーケード雑誌『ゲーメスト』の果たした役割を再評価すべきではなかろうか。（T）

スペースハリアー

ジャンル
シューティング

メーカー
セガ

発売年度
1985

セガの体感ゲーム第二弾である『スペースハリアー』は、滑らかなグラフィックによる3Dシューティング。モーターにより前後左右に激しく動くローリング筐体はゲーマーたちに熱狂と興奮をもって迎えられた。

荒れ狂うムービングシート

「セガファンとは何か?」という問いに対する答えとして『スペースハリアー』（以下『スペハリ』）を家庭で遊びたい人たち、と言い切れる時代があった。デパート屋上の乗り物から直系に進化した、大型筐体がダイナミックに動く「体感ゲーム」シリーズの2作目に位置づけられるが、その説明では尽くせない「セガ」のブランドそのものを背負い、セガマークⅢやメガドライブといった同社の家庭用ゲーム機も牽引してきた、ハイパワーな馬力のあるタイトルである。

体感ゲーム1発目の『ハングオン』は、バイクの形をした筐体にまたがるというプレイスタイルが度肝を抜いたが、『スペハリ』のそれは「ローリングシート」と呼ばれ、巨大なボディがゲーセンの一角を占めて先輩から注目をかっさらった。体をスッポリと覆う筐体に乗り込むと、間もなく「グイングイン」と可動モーターが力強くシェイクを始める。

飛行機の操縦桿のようなレバーを左に倒せば左、右に倒せば右に、手前に倒せばグイッと持ち上がり、大きく揺れる。激しい敵の動きに合わせて、レバーも回しっぱなしだ。乱暴な加速力の嵐は人体の中で暴れ、5分前の健康児を息も絶え絶えの病人に変えたりした。

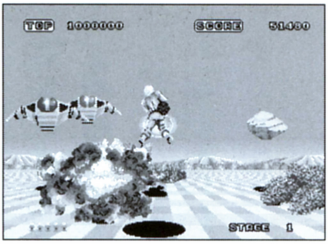
その高価さ（160万円以上）と乗り物酔い（後の『R360』の**「人を洗濯機の中に放り込むバイオレンスぶり」**と比べると、まだまだ生温かったことを思い知ったのだが）を和らげるために、固定された簡易シート+ゲーム画面の「シットダウン」タイプも発売された。

それでも魅力を失わなかったのは、前作からますます磨きのかかった疑似3Dシステムの完成度による。比類なきスピード感、手頃な難易度、そしてミスしても納得のいく当たり判定。

『スペハリ』が、「セガは一体どこまで行くのか」と**見果てぬ夢を育んだ**のも無理はない。

最強の敵は「柱」だ！

平和だった「ドラゴンランド」も今では凶悪な魔生物に占領され、超自然現象に見舞われていた。荒れ果ててしまった世界を



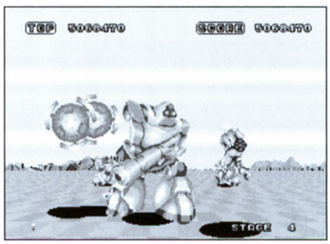
当時より技術が格段に進歩した現在でさえも「速すぎ！」と言いたくなるくらいのスピード感。

救うべく、正義のドラゴン「ユーライア」が召還した仲間が、異次元超能力戦士の「ハリアー」だ。

ハリアーの武器は、小脇に抱えたオートロック（自動照準固定）式ランチャーのみ。敵が正面に来た瞬間に弾を撃つと「ピン」という音と共にロックオンされ、自動追尾してくれる。

また敵の攻撃は、こちらのいた場所に向けて正確に発射されるため、「ぐるぐる」と円を描くように休みなく動いていると当たることはない。

敵ザコやボスよりも厄介なのが、「猛スピード」と「障害物」だ。遠くにあった柱が、一瞬あとにはすぐ目の前に来ている。「ぐるぐる」に頼り切っていると、柱の間をすり抜けられず激突はしょっちゅうだ。破壊できる木やマンモス（自然物を壊していいの?）の中に破壊不可の柱が混じるステージは、テンポが狂って厄介ではある。



これが噂の「ドム」。説明書にも堂々と「ドム」と書いてあります。目が3つですが「ドム」です。

ステージは全部で18。緑豊かな1面、岩だらけの2面、天井のある4面、ユーライアに乗って木を破壊しまくる（本当にいいの?）ボーナスステージなど、幅広い展開を見せる。ザコも岩面の「アイダ」や、3個1組の硬球がパカッと開き弾を放つ「トモス」に、「ドム」と名前そのまんまの姿をしたロボットもいる。その頂点に立つ「スケイラ」（悪の龍）などボスたちが一同に集まり、連続ラッシュをかける最終面の盛り上がりは絶品だ。また敵の総大将を**「HAYAOH」**と名付け、セガの創立者・中山隼雄氏に最高の敬意を捧げている点も見逃せないだろう。（T）

侍・日本一

ジャンル
アクション

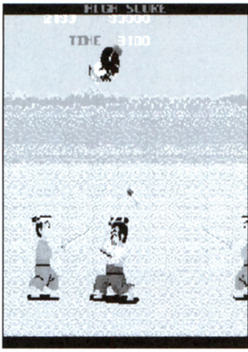
メーカー
タイトー

発売年度
1985

カネコが開発したコミカル調のサムライアクションゲーム。キャラクターが大きいのは嬉しいが、プレイヤーキャラがデカすぎてすぐにカラス天狗のナイフに当たりまくるという大問題が。おかげで異常にムズいゲームとなり、早々に姿を消したのだった……。

最強のカラス天狗

画面左右から現れる侍を、バッタバッタと斬り捨てる痛快アクションゲーム。



上段攻撃ボタンと下段攻撃ボタンを使い分けて、左右から迫る敵を倒す。

　このゲームは難しいことでも有名で、最後には殿様が出てきてそれが激弱だということと、そいつを倒すと首が飛ぶらしいという噂を聞いて死ぬほど遊び込んではみたんですが……難しすぎて先に進めません。

　このゲームはいわゆるライフ制なしの即死ゲーで、そういうゲームによくありがちな**コウモリ最強システム**となっています。雑魚のつもりで入れたコウモリが、自分は歩いてるけどコウモリは飛んでいるという動きの変則性と的の小ささのせいで、倒せずに当たった瞬間に即死という不条理な現象のことを指します。

　このゲームでも、中ボスやボスは除いて、基本的に「コウモリ」にあたる「カラス天狗」が最強。こいつはナイフを投げてくるため、死因の6割はこいつのナイフ攻撃になります。

　どこのゲーセンにも、『ドラゴンスピリット』を2日でクリアするようなゲームが上手いヌシみたいな奴はいたものですが、そいつでも解けなかったのには驚かされました。**そんなゲームが解けるわけねえだろ!**

　当時としてはサイズが大きめのキャラクターを大量に動かしている点は評価したいところです。ただし、絵が大きくなったのはいいんだけど、**見た目はかなりマヌケになっている**のはやはりカネコテイストというところでしょうか?　（A）

テラクレスタ

ジャンル
シューティング

メーカー
日本物産

発売年度
1985

『ムーンクレスタ』の合体システムを発展させ、ダイナミックな縦シューに仕上げたニチブツの名作。プレイヤー機の合体攻撃は派手で爽快感がある。出回りが少なかったFM音源版基板はマニア垂涎のレアアイテムである。

今だ合体！フォーメーション攻撃！

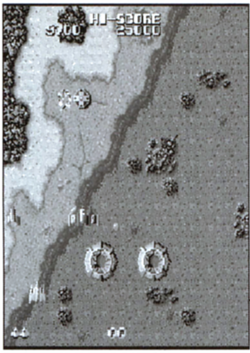
「ちゃららちゃらららーん」と口ずさめる軽快な音楽。PSG音源が真っ盛りの頃だけに、ひねらずにキンキン音を開けっぴろげに出していて、耳の中でリフレインが止まらねぇー

合体、それは男の子の夢！

ロマンを分かる会社、ニチブツは『ムーンクレスタ』を出して以来、ぴたりと鳴りをひそめた。それから寂しい5年が経ち、「合体」はよりゴージャスになって帰ってきたのだ。最後の1機の発進BGMは、モロに『ムーンクレスタ』という正統続編ぶりがナイス。今度は3機から5機に増量し、各メカは地下の格納庫に封印されている。合体するごとにショットパワーが強まる（&当り判定もデカく）ほか、「フォーメーション」＝編隊を組んで特殊ビームを発射！ノーマル攻撃では倒せない固い敵もイチコロだし、死角にいる砲台にも当てられて良いことずくめ。フォーメーションの回数は、各機を合体するごとに補充されるからドンドン行け！

そして5機合体すると、無敵の「火の鳥」に変身。けど、4機合体だけでも逃げるのが不自由な大きさなのに、あとプラス1機は辛すぎ。1号機以外は攻撃に当ってもミスにならない**パーツ扱い**なので、わざと壊してフォーメーション回数を稼ぐほうに走った。青い海、広い大地、アバウトな敵の軌道、そして怪獣ライクな巨大ボス。

これ以上は何も欲しくないリゾート気分を満喫！（T）



合体してパワーアップ。編隊も組めるという少年心のツボを突きまくる作品。

バラデューク

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1985

「不気味が気持いい！」という意味不明なキャッチフレーズと共にリリースされた、ナムコの異色アクションシューティング。あまりにもグロテスクでイリーガルな敵キャラクターたちが印象的。ラストのオチが『メトロイド』と同じだった（主人公が実は女の子）。

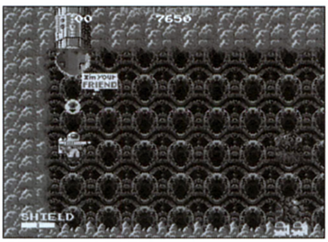
アイムユアフレンド、即射殺！

ナムコゲームの人気は、次に何が飛び出すか読めない「意外性」にあったのですが、それでもファンタジー路線に落ち着くと信じられていました。それを**「ブキミが気持ちいい！」**のキャッチフレーズでもって粉々にした異色シューティングが『バラデューク』なのです。

平和を愛する「パケット星」からのSOSを受けて、辺境警備隊の勇士「ファイター」が、邪悪な「オクティ」たちの守る要塞「バラデューク」に潜入。助けを求めた住民、ひとつ目生物の「パケット」は「I'm Your Friend」（私はトモダチ）とごあいさつ。けど**「わては怪物ランド」**だの**「のんだくれなんだ」**に聞こえると、当時さんざんネタにされました。

ファイターの武器は、「波動銃」1本のみ。移動のときは下へ重力が働き、しかも銃を撃つと後方に流されるので、操作感はかなりのクセモノ。敵オクティも、伸びたり縮んだりして攻撃をよけ、固い甲羅で背中を守るタイプもあり、不気味なナマモノ感を活かした強敵ぞろい。

ラストへの長い道のりも、パケットたちの助けで少しは楽になります。面クリアごとのルーレット（シールドや銃のパワーアップがもらえる）も、彼らを多く救出していると当たりやすく、中ボス戦では特攻してくれる献身ぶり。しかし、パケットを殺しまくると降ってくる1～2万点のアイテム目当てに、**友情よりもスコアを選ぶプレイヤー続出**でした。合掌。（T）



プレイヤーの武器「波動銃」は、撃つと後方に飛ばされる。6フロア構成の8ステージ、全48面。

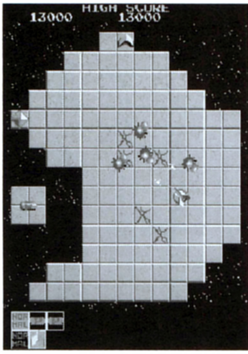
モトス

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1985

体当たりしてフィールド上から敵をすべて落とす固定画面のアクション。『フォゾン』の流れを汲んだ、地味ながらもサイバーでマニアックな雰囲気があり、根強いファン層を生んだ。ヒットこそしなかったものの、記憶に残る一本。



ソーラーパネルの上にいる敵に体当たりして、周りの宇宙空間に落とせ!

シンプルに隠されたこだわり

故障したソーラーパネルの上に住み着いた超重量金属生命体

スペースビー、別名**重い虫**をフィールドとなるパネルから突き落して宇宙空間に放り出すというか、**サイバーおはじき**というか**相撲**というか、とにかくそういう面クリア型アクションゲーム。

この『モトス』のフィールドには、障害物となるようなものはほとんどありません。あるのは奇妙な動きで編隊行動をとる重い虫たちで、こいつらに**ガチガチ突き**を食らわせて落とします。落とす以外に倒す方法はありません。アイテムを使えば自機に重りを装着して強めることもできます。ジャンプパーツなら離れた場所にジャンプもできます。

シンプルなゲームですが、そのシンプルさの中に隠された敵の挙動へのこだわりや、編隊行動を取るさいのアルゴリズムの面白さを追求しています。

重量級の敵を頭を使って縁に誘い込んで落としたり、多くの敵を狭い場所に誘い込んで敵同士の接触により自滅させたりと、多様な戦略が広がります。

この『モトス』は、ゲーセンでも一定数のマニアがひたすらやり込んでいるタイプのゲームでしたが、今遊んでも古びた感じがしません。面白いゲームというのは、画面の美しさやサウンドの壮大さだけには依存しない何かがあるのかもしれません。こういうのゲームゲームしたゲームを素直に楽しめるようにありたいものです。（A）

魔界村

ジャンル
アクション

メーカー
カプコン

発売年度
1985

カプコンが大ブレイクするきっかけとなった大ヒット作。キャラクターは親しみやすいコミカルなデザインだが、緻密なグラフィックとシリアスなBGMが作品のレベルを高位置に引き上げた。誰もが認める文句なしの傑作アクションゲームである。

パンツ一丁の騎士、墓場で姫とデート！

1回ごとに100円なりのコインを払ってもらうアーケードゲームは、いつも**「1秒でも早く死んでください」**と**「けど次回も遊んでネ」**という2つの相反する（ムシのいい）必要の引っ張り合いに遭って八つ裂きにされそうだった。この『魔界村』は、そうしたプレイヤーの「突き放し」と「呼び戻し」を際どくバランスさせる、アーケードの〝魔性〟をいち早く形にしたアクションゲームである。

主人公「アーサー」の操作は8方向レバー＋アタックボタン＋ジャンプボタンという典型的なもの。ファミコンの『スーパーマリオ』と同じ系統だが、あちらが「長く広く遊ばせる」開けっぴろげ感を大事にしているのに対して、こちらは「短く狭く遊ばせる」恐怖の密度が飛びっきり高い。一歩ごとに死が充満し、少しの油断が命取り。「時間潰し」である家庭用ゲームと、「時間を潰させてたまるか」というアーケードとの違いは、見かけのデザインよりも画面の裏に隠された「悪意」のふんだんさにあるのだ。

オープニングは、まだデータを収めるROMの容量が小さかったせいか、「パンツ一丁の騎士アーサーと野原で楽しくデートしていた姫を、突然飛んできた魔物のサタンがさらっていく」とせっかちにもホドがある急展開。「アーサーがくつろいだシーン」との指定に対して「どうせ初っぱなの1回しか使わないデータだし」「(ゲーム中の〝やられパターン〟の流用である）パンツ一丁ならくつろぎまくりさ」といったスタッフの（自分を納得させる）心の声が聞こえてくるようだが、ほどなく画面は暗転、そして墓場へ。**「デートスポットが墓場の近くかよ！」**というツッコミも後ろへ置き去りにする猛スピードだ。

最大の敵は〝使えない〟武器

じめっとした墓石の立ちならぶ郊外で、静かに眠っていた地面からボコボコよみがえるゾンビの群れ。映画「ゾンビ」のようなトロサはみじんもなく、ピンコ立ちに「前にならえ」をして突進してくる屍生人どもをブチのめすには、武器を撃つべし、撃つべし、撃つべし!

だけどイヤらしいことに、墓石に当て続けると、マジシャンが出現して、アーサーに呪いを投げてくる。それを受けるとカエルに変身。むやみに連射したがるプレイヤーの心理を逆手に取った憎らしいライバルだ。

だが、本当の敵は、奴らではない。それは**使いものにならない武器!** はじめから持っている「槍」は、投げると画面のはしっこまで届き、一度に三連射もできるスグレモノ。それが「たいまつ」だと放物線をえがいて飛ぶので当てにくく、地面に落ちると1秒ほど敵を燃やしてくれるものの、その間のアーサーの射撃は禁止。強そうな「斧」も、固い敵のラッシュには弱い。なのに、一見頼りない「ダガー(短剣)」が、実は威力もリーチも攻撃力も槍と同じ、おまけに飛ぶスピードも速いという最強ぶり。

ということで、「ダガーを拾ったら死んでも離すな!」としがみつき、斧やたいまつを避けまくらないと、**ドハマリ**が待ち受ける。有り難いアイテムを、悪質なワナに転じた発想のヒネリが鮮やかなのだ。

騎士であるアーサーは、仕事がらヨロイがユニフォームだ。一度は攻撃を喰らっても、外装がはじけ飛ぶが、本人は例のパンツいっちょにひん剥かれるだけ。そのため、敵の攻撃も安心して(?)苛烈をきわめる。また、ダメージと関係なく「足場に飛び移ってコンマ秒以内に地面に飛び移らないと溺死」といった〝一発死〟が多いのも、この「鎧システム」による、ないに等しい士気のユルミを突き、「様々な難しさ」という薬味をぴりっと利かせている。

その「真のエンディング」を見るには、1周を終えるだけでも男泣きなのに2周目のクリア必須、しかもリーチが短い「十字架」を使って戦えとムチャ尽くし。しかし、数千人ものアーサーの血しぶきは、やがて「必勝パターン」の透明な橋を浮かび上がらせる。その細い細い道こそ、1枚のコインを挟んで**「殺るか殺られるか」**の仁義なき対岸にいた開発者とプレイヤーとを結ぶ、信頼を超えた絆だったのではなかろうか。(T)

ゆけゆけ！山口君

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1985

カネコが制作した探検サバイバルアクション。『侍・日本一』と並ぶデタラメな理不尽ゲーム。往年の名番組「水曜スペシャル」を（勝手に）ゲーム化するというコンセプト自体が冒険的である。

ゆけゆけ川口浩

川口浩は「水曜スペシャル」という番組で、探検隊を率いて毒蛇、人食いザメ、人食い虎、ミイラ、猿人など様々な神秘を追っていました。

「石器人が、どうみてもただのオッサンにしか見えない」「様々な珍獣怪獣を発見するが、サンプルも取らないし学会にも発表しない」「蛇が降ってくる」「演出過剰である」などの疑問から、その信憑性が疑われました。

皆さんも学校で「あれは本物」派と「あれはヤラセ」派に分裂、終わりなき論争を繰り広げた思い出をお持ちのことでしょう。

結局、様々な証拠から「あれはヤラセ」派が勝利。84年、トドメとばかりに嘉門達夫が名曲「ゆけ！ゆけ！川口浩!!」を発表。

「川口浩が洞窟に入る　カメラさんと照明さんの後に入る」「原住民が　底なし沼にはまる　溺れている原住民の顔は笑ってる」「ジャングルの奥地に新人類発見、腕には時計の跡がある」……と**朗々と歌い上げる**この歌詞（何の資料もなしにソラで書ける自分がイヤ）が**川口浩本人の許可を得た**ものである（ピラニアに噛まれたのをインチキとする部分のみ修正を喰らったそうです）ことから、「あれは本物」派は完全に沈黙。87年の訃報まで川口浩の名はまさに**黒歴史扱い**となったのです。

嘉門達夫といえば、喋るパソコンPC-6601と会話するFM番組が……と脱線しだすとキリがないのでここで止めておきますが、この水曜スペシャルの探検隊は、図らずも「モンドなものを笑う」ということの土壌を築くことに貢献したわけで、そうした意味では「超クソゲー」の遠い遠い先祖に当たるのかもしれません。

ゆけゆけ山口君

『ゆけゆけ！山口君』は、サ

ブタイトルの「決死の探検サバイバル」が示す通り、「水曜スペシャル」をモチーフとした作品です。

自機は探検ルックのおじさんで、前人未到（？）の地をマイクとジャンプを武器に突き進みます。

マイクは敵の原住民に当てると歌いだすのでなにやら楽しげに見えますが、サソリやコブラ、ピラニアといった動物系の相手は跡形もなく消滅するという実は恐ろしい武器。

ジャンプは『バーニンラバー』も真っ青のダイナミックなアングルで上空へと飛ぶことができ、空中で姿勢制御も可能な逸品。

実のところ、ジャンプ連打で大抵の攻撃はかわせるため、マイクを撃つよりサクサクと回避した方が効率が良いです。この悟りを得ないと、原住民集団と『ゲイングランド』も裸足で逃げ出す**（神聖冒涜）**撃ち合いを演じる羽目になります。

本作は、アンオフィシャルな上（タイトル画面に「水曜スペシャル」関係の権利表記は見られません）に、「あれは本物」派ではなく「あれはヤラセ」派の見解でゲーム化しています。

スタート時には「スタート！」の声と共にカチンコ（！）が鳴り、前人未到のはずの地面にはタバコやチョコレート、ウイスキーのビンが転がっています。たまに飛行機が配置されていることもあり、至れり尽せりです。



飛行機を駆り、フィールドへ繰り出そう！ 前人未到ではないのですが。

敵は、カラスに原住民にサソリ、コブラ、ピラニア、日本兵（？）という「水曜スペシャル」夢のオールスターキャストとでも言うべき面々。

ゴールには、なぜか**ファミレス風の建物**があり、山口君の疲れを癒してくれます。

たまに、撮影スタッフ風の人々がいたりするので寂しくありません。

だからといってゲーム自体はヤラセでも何でもなく、カラス（？）の卵や落石、倒木、原住民の槍、落下と死因が盛りだくさん。

ヤラセっぽいフィールドで命をかけつつ撮影するその様は、実は「水曜スペシャル」への最大級の賛辞なのかもしれません。（Y）

リターンオブジインベーダー

ジャンル
シューティング
メーカー
タイトー
発売年度
1985

今はなきUPLが制作したインベーダーゲーム。ゴテゴテしたインベーダーのデザインがなんともUPLチック。パワーアップアイテムの存在や、敵マザーシップとの対決、自機のビームをはね返す敵の登場など、様々な新要素も話題を呼んだ。

インベーダーの正当続編、不遇の傑作！

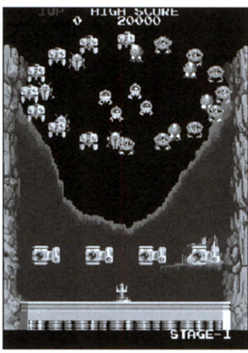
このゲームがなければ今日のゲーム業界もありえなかった、という「原始蓄積」を築いたパイオニア的な金字塔の『スペースインベーダー』。国民的なビッグタイトルだけに、他社によるインディーズ的な続編、いわゆる「パチモン」も続々と誕生しました。

そうした作品は星の数ぐらい出ていますが、タイトー公認の「正当続編」も負けじとばかりに、なんと6本！　その甲斐あって、彼らのクオリティは相当なレベルに達しています。基本システムを変えてみたり、キャラを今風にアレンジしたり、血の滲むような努力の跡がしっかりと認められるわけです。

しかし、頑張りすぎて抜群のプロポーションになったのと引き替えに、「インベーダーの続編」とは気付かれないでお客が素通りしていく哀しさ。**整形美人の悲劇**というヤツでしょうか。こんなに面白いのに！

そしてシリーズ3作目にあたる本作も、埋もれさせるには惜しすぎる作品。

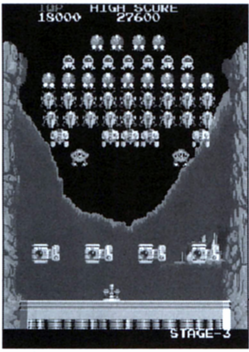
今回はインベーダーたちも、思い切った冒険をやらかしています。インベーダーが円陣を組んでぐるぐる回転。きちんと並んで破壊される順番を待つだけだったインベーダーたちが、ついに「勝ち」を拾いに動いた！　一塁を目指すランナーにチーム総がかりでキックを浴びせる**「人間ナイアガラ」**（反則）をホーフツさせる尊厳のかなぐり捨てかたは血涙モノです。



これぞ、日本を侵略したゲームの正統な後継種！ でもUPL製なんです。

もはやインベーダーじゃないが面白い！

陣形だけでなく、インベーダー本体も怒濤の進化。
　こちらが撃ったビームを反射という、バルタン星人からデスラー総統までの由緒正しきパワーアップです。「キン消し」「スーパーカー」と並んで消しゴム化される名誉（某ＨＧシリーズは目じゃない！）を与えられたおなじみのシンプルなドット絵もかなぐり捨て、金属質で堅そうな装甲も身に付けました。相変わらず1発で死にますけど。
　そんなわけで、昔ながらの「インベーダーであること」をかろうじてキープしているのは、左右にしか動けない自機の砲台だけ。ああ、しかし！　**連射しやがりますコイツ**。
　もう見事なまでに別物。ふりしきる敵弾をトーチカの裏に隠れてやり過ごしていた貧弱なボクはどこに消えたのか、圧倒的な火力でインベーダーを破壊しまくる殺戮の権化が暴れ回ってます。ＵＦＯが持ってくるパワーアップを取れば、わずか数秒で全滅できてしまうことも。
　しかも、特定タイプのインベーダー（2種類）を、面クリアの時点で3匹以上残しておくと、ボーナスステージに突入。「レインボー撃ち」とは比べものにならないカンタンな条件で出血大サービスです。破壊！　破壊！　点稼ぎ！　破壊！　死んだチクショウ！　またエクステンドで残機追加だぜ！　破壊！　とめどなくゲームを止めるきっかけが見つかりません。ボク、**馬鹿になっちゃうヨ**。



正統後継種ではあったのだが、過去の遺産を踏まえた（?）かなりのハジケぶり。

　月日は百代の過客にして行きかう年もまた旅人であり、『インベーダー』も時代の変遷に合わせて年々（ほどでもないですが）新たな花を咲かせ、実を成らし続ける大樹の如き生命の流れなんでしょう。
　実際のところ、本作は微妙にグロなデザインからも連想されるように、タイトー内部の製品ではなく、外注先のメーカー、ＵＰＬが開発した作品です。しかし、このハジけ方、痛快さはどうだ！　異質な血を取り入れ、『インベーダー』の原点を通り越して人類の原点に立ち帰ったマッチョ思想のたくましさにカンパイです。（Ｔ）



Chapter 02
1986～1989

第2章 1986〜1989



チェルノブイリから二十六年、DECO同窓会

『チェルノブ』

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
データイースト

発売年度
1988

オール・タイムDECO

――以前、同じ元DECOの方々に90年代のお話を伺ったわけですが（小社刊『CONTINUE』第2号参照のこと）、今回は「80年代のDECOをよくご存じの大先輩」という難しい条件に応えていただけた方々をお招きしています。それでは、自己紹介と関わられたゲームのタイトル名を、よろしくお願いします！

H　DECOの開発管理を担当しておりました、Hです。『インベーダー』のようなゲームを作っていた時代からお話しすればいいんですかね？

――いえ、デコカセットあたりからで結構です（笑）。

N　『ミッドナイトレジスタンス』や『トリオ・ザ・パンチ』『カルノフ』のプログラムを担当しました。

――うわ、濃密なラインナップですね！　80年代後半の「デコゲー」を支えられた立役者という。

K　『B―WING』や『サンダーゾーン』のプログラム、それにLDゲームの『サンダーストーム』

を作ったKです。

T 開発ではないんですが、広報をやっておりました。Kさんとは、ちょっとだけ重なって、入れ替わりの形で入社したんですかね。95年ぐらいまでDECOにいました。

――ここにおられる4人だけで、ほぼDECOのオール・タイムを網羅できますね！ 非常に心強い人選、感謝の言葉もありません。今日は、よろしくお願いします。

ゾロ目が当たりのデコカセット

――さっそく本題ですが、この中ではHさんが、いちばん初期の頃を見てこられたんですよね？

H ええ、その前は別の業界にいたんですが、「しょせんゲームだろ」と思って入社しましたら、えらく難しいんですよね。畑違いなのに、プログラムまでやらされまして（笑）。その後は、ずっと開発管理を受け持っておりましたが。

K 僕も、大学での専攻は電子工学だったわけですが、DECOでは基板の作成からプログラム、ハードのメンテまで、何でもやりましたよ。今ではきっちり部門が分かれてますが、当時はハードとソフトの区別がなかったんですね。「デコカセット」用のソフトも、たくさん作りました。

――「デコカセット」は、テープを交換すると違うゲームが遊べる「システム基板」の先がけでしたね。あれの売れ行きは、好調だったんですか？

H ええ、よく売れましたよ。特にゾロ目のタイトルは成功しましたね（笑）。

T （カバンからプリントアウトを取り出して）ウチにあったDECOのゲームリストを、印刷してきたものですよ。ゲームごとに型番が振られてたんですね。

――なるほど、型番のゾロ目ですか（笑）。

H この『ロックンチェイス』が人気ありましたね。『プロテニス』も好評だった。

N 『エクスプローラー』も作ったよなあ……。

——（リストを見ながら）海外ものも、けっこうあったんですね。『バルダーダッシュ』も移植されてたとは（笑）。

H 多かったですね。没になりましたが、『レミングス』の企画も持ち上がったんですよ。

——家庭でじっくり考えて遊ぶのに向いてる、アーケードの性質とは正反対の作品が？

K 向こう（海外）のスタッフがある程度まで作ってたんですね。やはり無理だろうと分かって、没になりましたけど。

カルノフは実在した！

——デコカセットは85年まで続いてたんですね。それから、各ゲームごとに専用基板を用意する方向に変わったわけですが、どういった理由でしょう？

H コピー対策ですね。ハードウェアの基板をバージョンアップすれば、海賊版業者のコピーも追いつきませんから。

K 『ザビガ』が最初だったかな。

H うん、あれは大ヒットしたね。社内の人間、全員が基板の製造に駆り出されたぐらいに（笑）。

——『ザビガ』は今でも人気高いですよ。『B—WING』と並んで、面白いゲームシステムを持つシューティングでした。けど、あの頃のデコ基板は、独特のカラーを使ってましたよね。あの発色には、何かDECOなりのポリシーがあったんでしょうか？（笑）。

T くすんでましたよね（笑）。他のメーカーと比べると、ダークさが目立ったなあ。

H 社内でも問題になったんですよ。どうして、ウチの基板は色が暗いんだって。でも、ハード屋には

ハード屋の意地がありまして。「ソフトがおかしいんじゃないのか?」とか、問題を認めようとしないんですね。

――『ダーウィン4078』や『ダークシール』の重厚な雰囲気は、鉄サビっぽいDECOカラーならでは、と思うんですが（笑）。その次が『キャプテンシルバー』あたりですよね。

H よく知ってるねえ! あまり売れてなくて、ほとんど出回ってないんだよ（笑）。

――最初に遊んだ『キャプテンシルバー』は、家庭用ゲーム機に移植されたものだったんですよ。（セガの）マークⅢ版は、名作と呼ばれていました。けど、アーケード版の狂いっぷりが強烈でして（笑）。

N 猫が落ちてくるんだよな（笑）。

――海賊なのに噴水で溺れ死んだり、木から転げ落ちてきたリンゴに当ると即死ですし（笑）。あのフシギな感覚は、『カルノフ』にも通じてますよね。

N 上がってくるゲームのシステムは漠然としてるけど、アイディアはポンポン出してくるんですよ。

――スキンヘッドで上半身ハダカのおっさんが主人公という設定は、普通は思いついてもゲーム化しないですよね（笑）。

K カルノフにはモデルがいるんですよ。某部長がソックリだった。

――実在のカルノフが、机に向かって仕事をされてたんですか!（笑）

H 少なくとも体型は瓜二つ。ゲームが発売されてから、バレて怒られてましたけどね（笑）。『カルノフ』はヒットしたなあ。初めてCPUに68000を採用した基板だったんです。

――そして「デコジャンプ」が初めて登場した作品ですね! 放物線を描かずに、すーっと斜め45度に上昇して、また45度の角度ですーっと下りてくる。先日、「プログラマーの方が、三角関数を知らなかか

ったのでは?」という失礼なウワサの真偽を仲村さん(『エドワード・ランディ』の企画者)にお聞きしたら、「仕様書にそう書いてあったんです」と答えられまして(笑)。

K うん、僕は、手がけたすべてのゲームを仕様書に書いてある通りに作りましたよ。完璧に。それには自信があった(笑)。

昔のことは忘れる『チェルノブ』

——DECOのスゴいところは、『カルノフ』にせよ『キャプテンシルバー』にせよ、企画者が考えた通りに製品化されちゃうコトですよね。他のメーカーなら、社内のどこかの段階でストップがかかるでしょうし。

H だって、彼らは言うこと聞かないんだもの(笑)。とにかく熱意の量がハンパじゃない。「これがいいんだ!」とまくし立てられたら、企画書だけ見ても、上の人間にはどういうゲームかさっぱり分かりませんし、任せるほかなかったんですよ。

——それでも、『チェルノブ』の企画を通したのは度胸あり過ぎです! タイトルだけでも社会への立派な挑戦ですよ(笑)。

N 最初は、あの名前じゃなかったんですね。別のタイトルで開発されていた最中に、例のチェルノブイリ発電所が話題になって、じゃあ、そちらに変えようと。

——わざわざ変えたんですか!(笑)

T もちろん、事故が起こる前の話ですよ。「チェルノブ」と「カルノフ」は兄弟という設定がありまして。ほら、どちらもロシア人じゃないですか。

——だから、旧ソ連の発電所にあやかったわけですね。タイトルも奇抜だったけど、ゲーム内容もとても斬新でした。土偶や龍とか、ツタのからまった背景とか、豊かなイメージを惜しみなく注ぎ込んでい

ましたね。

H 話を聞くと、ものすごく良さそうなのよ。「これをこうすれば、簡単にできますよ！」とか言ってたのに、まったく完成したものが上がってこない。

N これはダメだと思われたから、新卒のスタッフ、3人で作り直したんですよ。

——ええっ、ぜんぶイチから、しかも新人だけで？ それにしては、信じられないほど完成度が高いですね。

H 正直に作ったからじゃないですか？ 何も知らされずに（笑）。

——「なぜ、チェルノブは前にしか進めないんですか？」「後退は許されないのはどうして？」と、疑問を挟むことも許されずに（笑）。

H 当時のスクロールゲームで辛かったのは、死ぬとステージの最初にもう一回戻されて、そこからやり直しになっちゃうんだよね。だから、下手な人はいつまでたっても先に進めない。

T だから、やられたら前に進むようにしたんだな。

K でも、それは（基板が、やられた地点のデータを）覚えてられないんだよ（笑）。途中の地点があるとするじゃない？ 時間の経過で、この敵は倒した、これは倒してないとか、記憶しなくちゃいけないわけですよ。そうしたデータを置くメモリが足りないから、後ろには戻れなかった。

——「チェルノブ」の前のめりの姿勢は、昔のことは覚えてられなかったせいですか（笑）。

T あれ？ 『カルノフ』はステージの最初に戻ったよな。

N メモリは十分あったけど、プログラムが面倒くさいの（笑）。

一同 （笑）

N たとえばステージを測る尺度があると、尺を読んで、最初から半分ちょっと過ぎたら、ミスしても

真ん中に飛ばす。4分の3まで超えたら、次のステージに行くと。だから、密かにステージを切り分けておくと嬉しいわけよ、プログラマーは。

K それは、けっこう、面倒臭いんだよ（笑）。

T 面倒くさいからしないのも、それはそれで良いかもしれないね。

N それが最初から書いてあれば良いんだけど、そういうのは途中から出てくるじゃない？ 僕らが8割くらい（プログラムを）書いてからさ。「今さら何で？ もう！」と。

――最後まで、企画者の心変わりには気が抜けないと（笑）。

伝説の『チェルノブ』TV会見

――今回のクライマックスにもなると思いますが、伝説にもなった『チェルノブ』の記者会見は、どういった経緯だったんでしょう？

H いや、記者会見じゃないです。チェルノブイリの事故当時、テレビ局が私のところにインタビューしに来たんですよ。

――Hさんが、TVに出演されたご本人だったんですか！

H DECO側の事情をていねいに説明している様子を、録画して帰ったんですね。そうすると、ゲームへの悪意に満ちた編集がされまして、実際の放送では泉谷しげるさんが「何だこりゃ！」と怒りのコメントを付けるわけです。

――僕も泉谷さんは好きなんですが、ゲームに対する愛はなさそうですよね（苦笑）。風営法が施行された頃で、ゲームに対する風当たりも厳しかったですし。

H それで、もちろん抗議しましたよ。一応、TV局のほうから謝罪はありましたが、よくある定型文の、固有名詞を置き換えただけのものでしたよ。

――通りいっぺんの、誠意のない文面だったんですね。

H それとはまったく違って、「クローズアップ現代」の取材もありましたね。そのときは、インタビューされた内容がそのまま放送された、まともな報道だったんです。

――HさんはNHKにも出演されたんですね（笑）。

H そう、出たんですよ。「ロシアのビジネスとゲーム」といったテーマで、『マジカルドロップ』が取り上げられたんですよ。

――えっ、『マジカルドロップ』とロシアにどういう関係が!?

H 要するに、『テトリス』と同じく、そういうアイディアをロシアの科学者が売り込んできたんですね。

――『マジカルドロップ』の発想って、メイド・イン・ロシアだったんですか。

H いちばん最初の原案はね。完成したゲームの中には、（原型は）影も形も残ってませんよ。石をこうやって当てはめて、みたいなアイディアだけもらって、ほかは全部オリジナルのシステムを作り上げて。1本目に関しては、マルシー（著作権表示）も付けて、アイディア料も払いましたね。

T ほんのわずかなヒントから、ゲーム全体に膨ましていくんだからね。（比率は）本当に小さいかもしれないけどね。

――およそロシアをみじんも感じさせないぐらい、日本のゲームになりきってますよね（笑）。

大統領と火炎放射器

――80年代も後半になると、「デコゲー」も今までのシュールな世界から、男臭く熱い王道路線へとシフトしていきましたね。エンディングにも、必ずアメリカ大統領が出る（笑）。

一同 （笑）

T もう、ぜんぶ大統領（笑）。『ロボコップ』もそうだったし、『サンダーゾーン』も『ドラゴンニンジャ』も、みんな大統領を救出していたね。

――アメリカ人、大喜びだったでしょうね。『チェルノブ』も「自由の女神」の上で戦っていたし。

H ハリウッド映画の先取りをしていたんですよ（笑）。

――最近は「インデペンデンス・デイ」とか、大統領本人が戦ってますからね。DECOから、大統領が主人公のゲームが出てないのが意外なぐらいですよ（笑）。

H ちょっと早すぎたんだ。みんな言っているんだけど、今どき市場に出ているゲームは、どれも何年か前にDECOが作ったものなんだ。でも、当時は売れなくて（笑）。

――『ミッドナイトレジスタンス』も、武器を取っ替え引っ替えして、肉弾アクションするゲームの先駆けだったじゃないですか。

T おまけにループレバーで、撃つ角度を決められるという。さらに「父よ、母よ、妹たちよ、生きていてくれ！」と叫ぶ。

H あれ、いきなりゲームのオープニングに流れると、「え、なんなんだろう」と驚くんだ（笑）。

――「これ、『仮面ライダーV3』？」とか。最後に武器を取るか肉親を取るか、選択を迫られるんですよね。

T ストーリー的に考えると辻褄が合ってくるんですよ（笑）。

――あの中で最高だったのが、火炎放射器ですね。『サンダーゾーン』にも出ましたけど、人間でも戦艦でも戦闘機でも見さかいなく燃やせますから！

H たいして仕様書が書けない企画の人って、ああいう突拍子もないアイディアを持ってくるんです

よ。『ダークシール』やった人間も、仕様が書けなかったんだもん。

――エルフや魔法使いが出る世界なのに、日本のアニメ的な甘さはなくて、海外の本格ダーク・ファンタジーですもんね。『グレートラグタイムショー』も複葉機が象やキリン、ロボットをフックで釣り下げたり、こだわりに満ちた作品でした。

K グラフィックがビッチリ描き込んであって、飛行船が出てくるゲームですね。『エドワード・ランディ』の後に出たのかな。

――記憶に残るゲームですよね。

H 記憶に残るゲームは、どれも売れてない（苦笑）。社内でも、開発の人間はあんなもん作りやがって、みたいにボロクソでした。でも、名前だけは売れちゃう。

――あの頃は「サイトロン ビデオゲームミュージック年鑑」にも必ず「デコゲー」が収録されていたし、『ゲーメスト』の年間ベスト10に入っていて、順調に売れているイメージありましたけどね。

H 『エドワード・ランディ』なんて色んな話があるんだけど、全然売れないかった。だって、アミューズメントショー前なんか、あれのおかげでみんな徹夜してるでしょ。俺も2、3日付き合いましたよ。

T （『エドワード・ランディ』の企画者、仲村氏のゲームの中で）一番売れたのが『ドラゴンガン』だとか言ってた。

N あれも、「よく、こんなもの作ったな」と思いましたよね（笑）。

K 良いものが売れるとは限らないんだよね（しみじみと）。

H あのときは、仲村が「『ドラゴンガン』のガン」を作りたいと言ったんですね。あの型を起こすのに、いくらかかっていると思う？（笑）

T N社に頼んでムービー作ってもらったんでし

よ？

H　うん。それでビックリするような費用になった。3Dのムービーを、ROMの中に全部入れるんだよ。

N　ROMが（お金を）食っちゃってさ（笑）。

――大金をかけた大容量のCGを、コストの割高なROMに焼いたんですか（笑）。

H　「お前らが悪いんだよ！　そんなことばっかりやってるからお金が儲からないんだよ！」とか経営陣には言われてましたね。

――完成したものは並外れてるけど、世間には、それほど目の肥えたユーザーが多くないという（笑）。もともと、商売的なキャッチーさを狙ったものだったんでしょうね。それが「キャラが立ちすぎ」てしまったと。

H　良い言い方をすると、芸術家肌の連中が多かったから、経営者から見ると商売にならないんですよ。「彼らは、いつか花が咲きますよ」と言われても、見極めができないんですね。

「お金が2倍もうかるんだよ！」

――基板モノで、一番売れたゲームってなんですか？

H　『空手道』ですね。あれが筐体とセットで、一番売れてた。2ヶ月で1万台の出荷だったかな。生産のトラブル（？）もすごかったですよ（笑）。

――続編の『対戦空手道』は、対戦ゲームのパイオニアですもんね。

H　ゲームの本質は何かというと、闘争心。本当、元祖格闘ゲームですよ。

K　これは対戦じゃないんだけど、シューティングゲームの『魔境戦士』でも、2人同時プレイを初めて実現したんですね。でも作るときさ、面倒くさいじゃん（笑）。

――さっきの『チェルノブ』の後戻りしたくない、

みたいな話ですよね（笑）。

K　2人同時だから、処理（の負担も）2倍じゃない？　当時の部長に、「これは、同時プレイで、途中からプレイに参加できるようにしてくれ」と頼まれて、「なんでそんなことするんですか？」と聞き返したら、「お金が2倍もうかるんだよ！」「じゃあ、やりましょう！」と（笑）

一同　（笑）

H　アメリカ人は、見知らぬ人が遊んでても、平気で（2P側に）入ってくるんだな。彼は、それ見ていたんだよね。

――正論ですよね。日本にいたんじゃ、ちょっと考えつきません。アーケードゲームの肝は、いかにゲームセンターを儲かる「システム」を作るか、にあると。

H　まあね、お客を楽しませるのは当たり前なんだけど、それよりもゲームセンターのオヤジさんに基板を買ってもらわないとね（笑）。

――ループレバーの『ヘビーバレル』も、SNKさんの『怒』が売れていて、専用コンパネが出回っていたから、売りやすかったんですか？（笑）

H　あのループレバーも、SNKさんが特許を取っているのはデータに付いて、だけでしょ。それに、ちゃんとお付き合いしていた会社だったからね。

――それが『ミッドナイトレジスタンス』にもつながったんだから、売りやすさって大事ですね（笑）。

ファミコンに乗り遅れたDECO

――やはりDECOには多彩な才能がいたんだなぁと人材の層の厚さに感心します。

H　そうですね。コアな人間が多かったでしょうね、DECOは。

T　コアなゲームの代名詞になってましたよね（笑）。

H 「モノを創る」というイメージはありましたね。（ありものの）コピーじゃないですから、本当に。

――しかし、80年代の末期からは、苦戦しておられたようですね。

K 僕は79年頃から8年弱いたんですよ。で、辞める頃にはファミコンのブームも来ていたのに、まだ参入してなかったですね。

H コンシューマ（家庭用ゲーム）に対する認識が全然甘かったね。

K デコカセットの（ハードとソフトを分離する）蓄積もあるし、CPUもファミコンと同じチップ（6502）を扱い馴れていたから、（自社のゲームを）移植しやすかったんですよ。結果論だけども、その取りかかりが遅れたことが、かなり響いてるよね。

――アーケードゲームの移植はなかったですね。『ヘラクレスの栄光』は、家庭用オリジナルだったわけだし。

K アーケードだけでも、そこそこ売れていたじゃないですか？ だから、コンシューマを愚弄してたとは言わないけど、ファミコンが出たとき、こんな良いハードで、これほどのことができるから御の字だ、という認識はなかったと思う。結局、ゲームの発想も大事だと思うんだけど、いかに肥料をやって、成熟させて、大きな実をたくさん取るかというのが、すごい難しいんですよ。これは、どこの会社でも言えることなんだけどさ。それは、DECOで学んだことだな（笑）。

T 僕は86年に入社したんですよ。それから10年弱は在籍してましたね。

――終わりの頃は、ネオジオに移行したあたりですね。

T そうですね。風営法が改正された頃で、ゲームセンターに対して逆風が吹き、同時にファミコンが

隆盛してくる。その過渡期に、色んな意味でゲームビジネスが変わっていきました。デコぐらいの規模の、200人前後の会社は、やっぱり風通しがいい。だから、良いものができたんです。それを、ビジネスに展開するのが上手くいかなかった。この過渡期に、立ち合わさせていただいたという感じですかね。このタイミングを外したなら、多分、今はもうゲーム業界にいないんだろうなと（笑）。

K コンシューマが登場してからは、ロケーション（ゲームセンター）を持っているメーカーと、持ってないメーカーとは全然違ってくるじゃないですか。ロケーションを持っているメーカーのほうが、大型筐体もやりやすい。それ以外のメーカーは、基板を作るしかない。その基板をどこに売るかと言えば、判断としては、ちょっと厳しかったかなと（笑）。

H ファミコン版の『バーガータイム』を作るとき、誰も人がいなかったから、お前1人でやれって言われたんだよ。で、外注の人間が2人と私1人だけで、新規事業を興した。それで、N社のブランドで売って、初回24万本を1発で売り切ったんですよ。たった3人で、24万本。

――バラ色に美味しい時代でしたよね（笑）。

H それを見て、あ、これはコンシューマの世界をちゃんとやらないとダメだと。

K そういう証拠を見せつけられたイメージあるよね。今なんか、コンシューマ機の実力差は、特にないじゃないですか。どのハードを選ぶかというジャッジメント（判断）を、誰がするかということが、経営なんだと思うんですよ。スーパーファミコンが出た頃には、メガドライブとスーパーファミコンのどちらに行くか、94年にプレステやサターンが登場したときには、どちらに行くかと。その判断が、どのタイミングでできるかが重要なんですね。

買った以上は続編を作れ！

N　今、アーケードで頑張っているのは、セガとコナミとナムコだけですからね。あのカプコンでさえ、少なくなっているようですし……。

――アーケードの主戦場は、ネオジオであり、アジアに移ってますね。

H　そうは言うけど、アーケードは全世界的に減ってますよ。ゲームセンターに行ったって、新作がないんだもん。5年前の麻雀ゲームがまだ置いてあるような（笑）。

T　循環が止まっちゃったんだな。

K　新しい血が入ってないから。古い血が出て行けないんだね。

H　筐体で力一杯遊ぶという、その快感が（コンシューマとは）違うんだけど、みんなゲームセンターに行かなくなっちゃったから。

――ゲームセンターに行っても、家庭用ゲームと同じものしか置いてませんからね。

H　同じだから、行かないんだよね。

K　うんと違っちゃうと、行くんですよ（笑）。セガの『ダービーオーナーズクラブ』とか、そこまで仕掛けを作らないとダメなのかな。

T　場所自体も演出になっているという。

N　まあ、ゲーム会社が社会的な認知を獲得しつつあって、その分、企業としての社会的責任を求められることが多いわけで、なかなか冒険できないという事実はありますよね。

H　うん。昔は、けっこう好き勝手やってたけどね……。

――でも、DECOのアーケードを復活するなら、続編モノも欲しいですね。オールドゲームの権利は、今どういう扱いになってるんですか？

H　現在は、今までのゲームのライセンスを行って

いるようです。

T　版権を買った会社が（続編を）作るかもしれない。買っただけだったら、意味なくない？　コンシューマ用に、なんか作るんじゃないかな。

――買った以上は、作るのが義務ですよね。「絶対に作ってください」と（笑）。

DECO、それは青春！

――最後に、皆さんにとってDECOはどういう会社でしたか？

H　この中で一番最初から参加したんだけど、生活的にも世話になったし、ゲームが新しくて面白い世界だと教えてもらった会社だから、基本的には好きな会社だね。俺達は新しい会社をやって行けてるのも、その基礎があればこそだと感謝してますよ。

――仲村さんたちも「DECOゲーム専門学校」と言われてました（笑）。

H　アーケードのメンバーに限らず、DECOで鍛えられた人たちは、絶対に今のゲーム業界でも強いですよ。我々より下の世代の、いま30代の後輩たちは、資質も根性もありますよ。

――プレイヤーに毎回100円を払わせるのは、大変な仕事ですよね。

K　大変なことですよ。他と同じようなコトをやってたら、50円でも払いたくなくなる。そこはやっぱ難しいよね。

H　DECOを辞めた後でも、そこそこの会社で頑張ってる人って一杯いるのね。ようするに学校みたいな感じだったから。

N　俺のところに新入社員が来るでしょ？　仕事ができるようになったら、どっかの課が持って行っちゃうんだから（笑）。

H　ともすると、どっかの会社に行っちゃったり（笑）。

T （突然、話題を変えて）そうそう、「コブナス」というラスボスが出てくるじゃない。あれって開発担当の女の子の名前なのね。

K だって、敵の名前って社員の名前ばっかだもん。

N 長野出身なのに、「是非」を「ぜし」って言う人がいて、それで「ゼシゼシ」にしようぜとか（笑）。

——それは、今のうちに当時のDECO社内を知ってる方に聞いとかないと、元ネタが未来永劫に分からなくなりそうですね（笑）。

H 某ボスキャラの人事部長は、今でもS社にいるよ（笑）。

——『魔境戦士』の海外タイトルである『ゴンドマニア』なんか、アメリカ人に意味が絶対分かりませんよね。

H そんなの、海外の営業部長が企画担当者の名前を元に、勝手に付けた名前。面倒くさくないからね。日本人の名前なら、アメリカでの商標登録に絶対ぶつからないんですよ（笑）。

——ボスキャラがたくさんいる会社って、素敵ですね（笑）。

H 人材は一杯いたんですよ。そこをうまく育てていったら、コナミやカプコンにも並ぶこともありえたかもしれない。DECO時代の20年間に出逢った人たちには、今でも世話になっている。その人脈ができた会社でよかったなって思ってます。

K 今でも付き合っている人間は山のようにいるもんね。

——あまり官僚的ではなく、タテ割り組織ではなかったんですね。

H なかった。いろんな会社の話を聞くと派閥やグループの壁があるけど、DECOには一切なかった。経営とそれ以外、ぐらいしかない。

N 僕は大体、15年くらい勤めていたんですけどね。いろんな部分で忍耐力をつけてもらった会社だと思

っていますよ。本当に。

――その忍耐が、ちゃんと、『ミッドナイトレジスタンス』などに結実してましたよね。

N 本当にそう思いますね。一緒に仕事した若い人間も気のいい奴ばかりでした。今の僕があるのも、ＤＥＣＯのおかげかなと。自分が作ったゲームを遊んでもらえる世界は、やっぱり快感が違っていました。充実してましたね。

――聞けば聞くほど、「ＤＥＣＯ、それは青春！」という素晴らしい会社ですよね。ＤＥＣＯの全体像が見えてきて、有益なひとときでした。どうも、ありがとうございました！

（T）

アルカノイド

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1986

「ブロック崩し」を大胆にアレンジした作品。パワーアップアイテムや敵キャラの存在など、様々な新要素によって飽きの来ない作りとなっている。ゲーマーからサラリーマンまで幅広く支持され、大ヒットとなった。

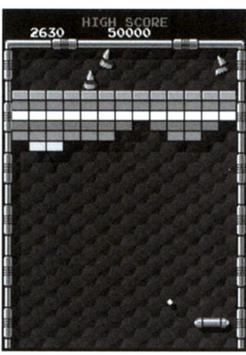
「ブロック崩し」の逆襲

ラケットでボールを打ち返してブロックを壊すという「ブロック崩し」は、それまで固定していたフィールドに、ブロックを壊す＝〝変化〟をもたらした点で、画期的でした。後の『スペースインベーダー』も、これの応用といえます。

そうした〝普遍〟にかみ砕けなかった、「ブロック崩し」独自のアクが強いフィーチャーが「ボリュームコントローラ」です。ダイヤルを左右にひねってラケットを動かす、懐かしくも古くも見える操作方法。しかし、優しげな見かけの奥底には、手の震えまで拾い取り、心の揺れを「死」に直結させるアナログの残酷さがキバを研いでいました。

このジャンルの元祖『ブレイクアウト』（**囚人が壁を崩して脱獄するイメージ**からの命名）に、とあるイベントで久しぶりに再会したんですが、「あの頃はゲームに慣れていなかったから」じゃなくて「単にケタ外れに難しかった」と分かり、十数年分のトラウマが一気になくなったことも。

『アルカノイド』は、そんな野性味を受けつぎ、シューティングやアクションゲームで発達した「パワーアップ」を取り入れた「新生ブロック崩し」です。今回のポイントは、「壊せないブロックがある！」ということ。ガムシャラにボールを打ち返してると、金色（破壊不能）ブロック相手に地獄の壁テニスが続いてしまい、むやみにスピードアップする悲劇が待ち受けてい



ルール、操作の簡単さと、ゲームの難しさのバランスが中毒性を生む名作。

ます。

最大のライバルはパドル

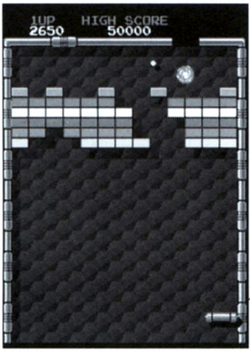
『ブレイクアウト』の再来！**かつてのブロック崩し職人たち**がゲーセンに舞い戻り、お蔵入りしていたテクニックを引っ張り出しました。しかし、あえなく返り討ちに。

操作感覚が微妙に違う……それもそのはず、ひそかに従来のカチリと止まる「ボリューム」から、ストッパーがなくて振り切れる「パドル」に変更されてたんですから。

何が困るかといえば、パドルだと勢いあまって手首がスナップしすぎ、元のところに復帰しようとする空白の時間にはノーガードのガラ空き。ノスタルジアに訴えながら、オールドファンの感覚を狂わせる操作方法には、「商売」と斬新さを両立させる、アーケードのたくましさが感じられました。

さらにプレイヤーを苦しめるのは、ブロックの手前にふわふわと浮かぶ、三角や丸の積み木のようなザコ敵たち。敵といっても、自機の「バウス」がぶつかっても死にはしません。けれど、反射するボールの軌道を狂わせる立派なジャマ者として役に立ってたりします。

そしてグラグラ煮えたうっぷんを晴らしてくれるのは、パワーアップアイテムの数々です。「L」はLaser（レーザー）のLで、**ショットでブロックがぶち壊せます。**シューティングじゃん！「ブロック崩し」の世界がガラガラ崩れる音を聞きましたが、ブロックへの恨みを晴らしてスカッと爽快。ボールが3個に分裂する「D」や、自機が2倍の長さになる「E」に、取るとタマが自機にくっついてボタンを押すと打ち出せる「C」など、「打ち返す」というシンプルな行為を深める、選び抜かれたエフェクトです。



「ブロック崩し」にアイテムを取り入れ、遊びに一工夫を加えた点が良好。

本作で「ブロック崩し」の味を覚えた人々は、他社の類似ゲームを遍歴して、結局は約1年後に出た続編『アルカノイド リベンジ of DOH』に帰ってくる道をたどったのでした。

家庭用ゲームには使いにくい「パドル」が面白さの中心だった点で、地味に見えながらも、ゲーセンならではの傑作に他ならなかったわけです。（T）

怒

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
SNK

発売年度
1986

『T.A.N.K』の続編にあたるループレバー使用のアクション作品。映画「ランボー」さながらの設定が好評を博し、特殊なインターフェースにもかかわらずヒットを記録した。味方キャラを殺せる点が妙に生々しい。

今まで食ったパンより死亡（自分のキャラが）

ゲームの中だと今まで食ったパンの数より覚えてなくて、現実だと取り返しのつかないものはな〜んだ? 答えは**「死亡」**です。スーパーに行って短銃を乱射したり、火炎放射器を持って区役所でぶっ放したりしてないんだから、僕らはごほうびにデジタルな死体をどんどん作っても「可」、それが世の中のバランスというもの。『怒』は死亡の前に死亡でつゆはらいして死亡を重ねて死亡をトッピングできる「現実不殺」の寝起きさわやかゲームなのです。

分りやすくいえば「ランボーがライフル持ってやってきた」であり、さらに「ランボーが2人に増えた」8方向に移動できるアクションシューティングです。1人はラルフ、もう1人はクラークで、格闘ゲーム『ザ・キングオブファイターズ』シリーズへの出演で有名になったのと引き替えに**「クラークは黒人」**という設定がどこかに吹き飛んでしまったそうです。マ●ケルみたいですネ。

操作方法は、ゲームセンターならではの「ループレバー」方式。レバーの先端に付いてるダイヤルをぐりぐりと回した方向に、足とは独立して銃身が向きます。前に歩きながら後ろの敵を射殺できるのでたいへん便利。裏返すと「8方向から狙われてるから気ィつけぇや」とコワモテに言い渡されてるわけですけど、実際には「どのタマに当たったのか分らない」ほど雨あられなサ○エボっぷりなのでノー問題。

武器は基本的にライフルと手投げ弾の2種類。どちらも弾数制限があり、**なくなると何もできなくなります。**ちまたには「弾切れでも1発ずつなら撃てる」ゲームもありますが、そんな甘やかしもまったくナシ。戦場は荒野だよ、姉さん……。

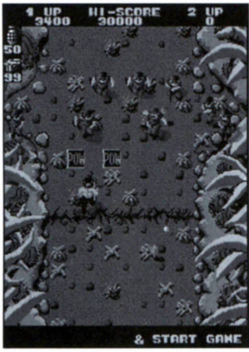
ラルフとクラーク、2人は同

志であり同時プレイはもちろんオッケーであり**「俺が生き残るためなら相棒でも倒す！」**とキャッチコピーにある通り、お互いのライフルと手投げ弾で殺し合うことができます。基板のディップスイッチにより設定の切り替えは可能とはいえ、「味方殺し」スイッチを切るのは開発者に対して失礼に当たります。そして「オン」になっていたなら、1発ぐらいは殺してあげるのがマナーでしょう。

人を轢き殺して
ガソリン補給だ！

パワーアップは、「パネル」の形により提供されます。ライフルの射程を伸ばす「L」パネル、貫通力を付加する「B」パネルなど有り難そうなパワーいっぱいです。すなわちいっこも取ってないすっぴん状態ではライフルを撃っても敵に届かなくて哀切きわまる弱さ。死なないのは難しいけど、一度死ぬともっと難しくなります。

そんな筋肉坊やの悩みも、戦車に乗れば一撃でクリアー！



全方位の弾丸も、ループレバーのおかげで撃たれる前なら問題。

「I-N」と表示された車両に乗ると、火力がダントツに強化されます。燃料のガソリンが尽きるか、耐久力がなくなるまで我が物顔。敵の兵士だって轢き殺せます。しかも轢くとガソリン回復するし。当時**「あの戦車は人間を食ってるんですか？」**という質問が流行りました。

先ほど、弾切れを助けない「戦場のリアル」を述べましたが、敵兵士の行動パターンもイヤというほど「リアル」です。前方から走ってきて、そのままダーッと後ろに行き、やり過ごしたかと思えば背中から撃ってきたりします。しかも、大軍団ですから、手投げ弾の当り判定も向こうのほうがなんか広くて破片も強いです。

やってられねえ！

そうした傷心を癒すのが、彼らの優雅な死亡劇。撃つとくるくる回ってばたんきゅーと地面に倒れ伏す、といったプロセスが1人ずつ細やかに描かれててほっと一息。

もちろんその中にプレイヤー自身も含まれてること多すぎなのは、**ラストで出迎えてくれる川崎社長**（当時）に癒してもらいましょう。

（T）

イシターの復活

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1986

『ドルアーガの塔』の続編だが、ゲームシステムは一新されよりRPG色が強くなった異色作品。アーケード市場にそぐわない内容ではあったがそのチャレンジ精神は一部で高く評価された。

成長するプレイヤー

本作はアーケードでのリリースにしてアクションRPGというマニアックなジャンルに挑戦した野心作です。キャラの成長を前面に打ち出したゲームデザインは、プレイの思い出と共に永遠の名作として語り継がれています。

本作の主人公は前作『ドルアーガの塔』ラストで助けられたイシター神の巫女、カイ。

幾多の魔法はほとんどが**効果不明**、触れると1発で死ぬ主人公という逆境から本作の攻略は始まりました。

「『See Status』で出てくるこの数字、なに？ 残り時間？」

「『Neutralize Spell』って結局何の効果なの？」

「『Big Burn』使った後って、もしかしてカイが弱くなってない？」

「『Metamorphose』で、カイが石になったままで元に戻らないよぅ！」

前作に勝るとも劣らぬ五里霧中。

手探りで進む中、呪文の効果もロクに分らなかったビギナー時代から幾多のプレイを経て、自分のカイのマジックポイント残量を把握（魔法使いが主人公にも関わらずマジックポイントは表示されないハードコア加減が、いかにも昔のアーケードゲーム）できるようになりました。

次第に、経験値の効率的な稼ぎ方が分ってきます。バットやスライムをできるだけ多く補足して「Press」、ナイト系を集めて「Killer Cloud」、効率の良い部屋に陣取って、「Cure」で残り時間を増やしてから「Duo Dimension」で敵を復活させて粘る……などの小技大技も覚えていきます。

インターネットなど存在せず、今ほどゲーム雑誌の攻略情報が早くなかった当時ですが、そんな中でもゲーマーの間を伝わってくる噂や雑誌の立ち読み

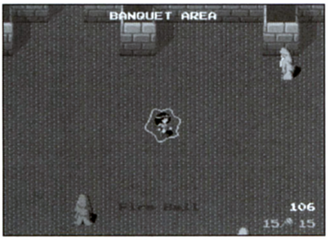
などで知識が少しずつ増えていきます。

今まで上級プレイヤーが使うのを指をくわえて眺めているしかなかったあの魔法が、この魔法が自分の手に入ります。

ギルも成長し、ちょっとやそっとでは死ななくなったどころか、カイの治療魔法を併用すればかなりの数の敵を倒せるようになります。

上級プレイヤーに憧れていただけの自分が、いつの間にかいっぱしのプレイヤーとなっていて、ギャラリーもつくようになりました。

こうして得られた様々な知識、たとえば「防御魔法なら『Protection Large』1発より『Protection』を20回かけた方がMP安上がり」「ギルの防御魔法は『Shield』がダメージ半分、『同 Redline』が1／3、『Blueline』が最強の1／4」「治療系なら『Heal Ⅱ』が一番、『Ⅲ』や『Ⅳ』では効率が悪い」といった数々の叡智は、この世代の人々にとっては「ゲームの豆知識」というより**「生きて行く知恵」**というレベルで脳の深いところに染みついており、たとえ酔っ払っていても、たとえ寝起きであっても間違えることはないでしょう。



主人公は魔法使いのカイ。補佐するのが、レバー操作しかできない『ドルアーガ』の主人公ギル。

本作の魔法は、有効な相手が厳密に決められていたり、様々なユニークな効果（たとえば「Extrasensory Hearing」はBGMを消して鍵を取った時の音を聞き取りやすくする呪文。「Write Mark」は地面に道しるべを描く呪文）を持っていたりと、その奥深さは現在から見てもなんら色あせるものではありません。

イシターのある風景

本作がアクションRPG黎明期（本作発売の1986年は、このジャンルの代表作である『ハイドライド』が前年に発売されたばかり）に作られたとはとても信じられません。

本作が前作『ドルアーガの塔』から大きく趣きを変えたのは前述の通りです。

主人公は魔法使い系のカイ。彼女を助けるのが前作の主人公ギルなのですが、こちらはあくまで**補佐の扱い**。

画面はあくまでカイを中心にスクロールし、ギルを置き去りにすることも可能。

　一応、ステージをクリアするには両人が揃わなければいけないのですが、ギルをどんな所に置き去りにしても「Call Gil」の魔法を使えばテレポートでスッ飛んできます。今回のギルは完全に脇役。盾にされ、雑魚を掃除させられ、ボロボロになった体に魔法のドーピング（『Heal』）をぶち込まれ、足りないとばかりに全身を白熱化するまで熱せられて特攻を命じられた挙句、魔法の副作用で退化（『Heat Body』）しても文句のひとつ言わないその姿は、**まさに無償の愛**。尽くし系ゲームキャラとしては『バラデューク』のパケットや『ピクミン』のピクミンと真っ向勝負が可能な逸材です。

　操作形態もカイがレバー＋ボタン2個なのに対してギルはレバーのみと大きな落差が。

　カイが敵を回避しつつマジックポイントの残量と相手の種族を考慮して魔法を選択し、これを使用するという忙しい操作をこなさないといけないのに対し、敵に体当たりして後はどちらかが死ぬのを待つばかり、体力が減ってきたらカイに助けを求める（もちろん**口頭**）のみというギルでは、その運動量に圧倒的な差が生じます。

　志を同じくする攻略仲間が近くにいれば「片方はプレイ、片方はパスワードのメモやプレイの観察」と大変に効率が良く2人の絆も深まろうというものです。

1人2役プレイは風との格闘

　しかし、アクションRPGという、当時としてはマニアックなジャンルに理解を示す友人が近くにいなかったプレイヤーは大変です。

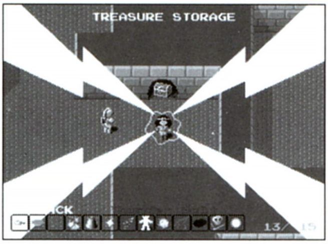
　友人にギルを担当させても、何度かプレイするともう嫌がりだす始末。

　この危機についにある荒業が生み出されました。そう、1人でギルとカイを**同時に操る**のです。

　カイを操り魔法を選んで使って必要なときにギルを呼び、片手でカイを退避させつつギルを突撃させ、ギルを支援する魔法を準備してタイミング良くこれを放ち、仕事が終了したギルを退避させ、面が変わったらパスワードをメモし……と、腕がいくつあっても足りないプレイぶりは近年の格闘ゲームも真っ青。

　パスワードをメモしたメモ帳が地面に落ちたり、風でページがめくれてしまったりする（当時はデパートの屋上などにゲームが置かれていることも多かったのです）ともう大変。片手で

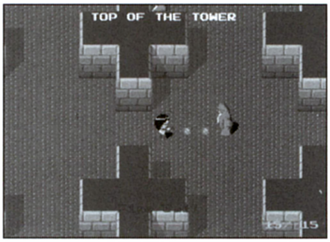
なんとか被害の拡大を防ぎつつ片手でプレイするという有様です。
　こうした『イシター』プレイは傍から見ていると相当にアレな光景だったらしく、比較的薄めだった友人の「お前がしていることの**何が面白いのか分からない**」というセリフは、もしかしたら自分がこの道を目指す原動力のひとつだったのかもしれません。



鍵を集めて扉を開ければ面クリア。全128ルーム。『ドルアーガ』に勝るとも劣らない五里霧中。

情報戦争の舞台となる先駆け

　先ほどから何度か「パスワード」という言葉が出てくるのに首を捻っておられる若い読者諸兄に説明しますと、本作のセーブはパスワード方式です。
　ゲーセンにおけるセーブは『イシター』以降も大問題でした。メモリーカード（ネオジオと同時に出現したが、比較的高価なせいもあって、あっという間に廃れた）、本体にセーブ（当然、別のゲーセンでは育てたキャラは使えません）などの方式が使われてきましたが、どれも一長一短です。



ゲームオーバー時にでるパスワードを控えておけば、アーケードなのに続きからプレイできる。

　お金もかからないし、どこのゲーセンでもキャラが使えるという点でパスワード方式は確かにメリットがあるのですが、画面に表示されたパスワードを傍からメモってしまわれればアウトという問題がありました。莫大な投資で作ったキャラがあっさりと横から**かっぱらわれる**のですから、そりゃあいい気持ちはしません。
　『イシター』のゲーム台は、経済力と知識にものをいわせて真っ向攻略を試みるマニアと、そのパスワードを盗もうとする低年齢層との間での一大戦争の舞台でもあったのです。
　この構図は、現代の格闘ゲームの隠しキャラや裏技関連においても見ることができ、『イシター』はゲーセンが情報戦争の舞台となる先駆けだったのかもしれません。
（Y）

黄金の城

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1986

タイトーがリリースした剣劇アクションゲーム。剣と盾を上・中・下段に使い分けるシステムや、敵剣士と一対一で対決する緊張感などが好評を博した。女剣士イレーネを脱がす隠しテクがマニアの間で話題に。

剣と盾の攻防が生んだ間合いの美学

本作は巨大なキャラクターが画面狭しと動き回る剣術アクションゲームです。

格闘ゲームの元祖として『イーアルカンフー』『対戦空手道』などが挙げられますが、本作は様々な意味においてこの列に加えられて然るべき作品です。

本作は1レバー3ボタン、3つのボタンのそれぞれが上段攻撃・中段攻撃・下段攻撃に対応しています。

操作もテーマも共通していることから『グレートソードマン』をあえて前作と位置づけるなら、この両作品で大きく変化したのは「盾」と「鎧」の概念です。

前作が1歩でも間合いをミスったら即座にアウトの一発死であるのに対して、本作では盾と鎧が制限つきながらも相手の攻撃を防いでくれます。

盾はレバーで上・中・下段に動かすことができ、構えている場所への攻撃を防いでくれます。鎧はプレイヤーと敵の全身を包んでいます。頭・胸・上腕・腕・腰・太股・すねのそれぞれのパーツに分かれており、「盾」で防ぎきれなかった攻撃を受け止めて剥れます（この設定は後の『ニンジャウォーリアーズ』に通じるものがあります）。

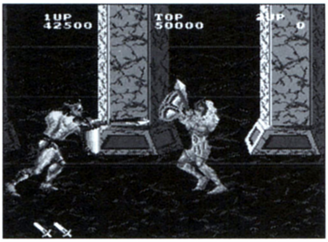
本作のテーマは、**間合いの美学**。敵の構えを見て盾を動かしたり後ろへ退いたりして攻撃をかわし、その隙に一気に切り込んでいく様は後世の格闘ゲームの「地上での立ち回り」「足払い合戦」に通じるところがあります。

フィーチャーてんこ盛り

本作には様々なフィーチャーがこれでもかとばかりに詰め込まれており、ここでも後の格闘ゲームに通じるものがあります。

隠しフィーチャーで有名なの

はレバーを上下に素早く動かすことで出現する「バリア」でしょう。
　発動したらほぼ無敵状態になるのですが、バリアで攻撃を防いでも点が入りません。この入力はかなり高速で行う必要があり、バリアを出すのに**レバーを右手に持ち替えた**人も多いでしょう。
　ボス級の敵にはそれぞれ名前がついており、弓やメイス、仕込み棍棒（棍棒の先端から剣の刃が伸び間合いを惑わせる）といった個性豊かな武器を使います。後世の格闘ゲームであれば、それぞれがプレイヤーキャラでもおかしくない面々です。
　こうした武器は上手くすれば破壊することも可能で、もう手も足も出ない嬲り殺し状態にできます。絶対に勝てないのに折れた武器を振るう様には哀れを通り越して笑いさえ浮かびます。後世の「ハメ」など可愛いものですが、どうせ相手はCPUです。何の罪悪感もなく鎧を剥がしまくって点を稼いでいきましょう。



「チェスト〜!」という言葉と同時に「脱げろ〜!」と心で叫んでいるに違いない。脱衣バンザイ!

　対女剣士戦では、この脱衣要素が強化され、鎧をひん剥いて屈服させることも可能。ひん剥きに失敗すると女剣士は死んでしまうというシビアさで、それだけに女剣士との戦いはギャラリーとプレイヤーの心がひとつになる瞬間です。
「剥がせ！　剥がせ！」……まさに暴力とエロスの華麗な融合。うまく剥がしたプレイヤーは心の中で勇者に格上げです。その技量とエロに心の中で賞賛を贈った向きも多いと思います。
　また、特定の敵の武器を奪ったり、画面奥の欄干に乗れるなどの細かい技も豊富なのが楽しいところ。
　こうしたプレイヤーにはっきり分かる裏技の他にも、裏技とバグの中間のような技が多く存在します。
　たとえば1面ボスはレバーニュートラルでいれば攻撃してきません。2面の雑魚はしばらくすると無抵抗になりますし、最終ボスは出現時にレバー前+上段を連打していれば即死することがあります。
　こうした知識の量がゲームを大きく左右する点もまた、本作を格闘ゲームの元祖の列に加えてしかるべき要因です。（Y）

源平討魔伝

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1986

純和風な世界観がプレイする者を直撃するアクションゲーム。「平家物語」をモチーフとしており、滅んだ平家の仇を討つため地獄から甦った平景清が、源頼朝を倒すまでを描く。斬新な試みとイマジネーションが詰まった異形の傑作。

滅びし平氏の恨みを晴らす景清

「祇園精舎の鐘の声、諸行無常の響きあり」という「平家物語」の一説と、FM音源のかき鳴らす琵琶の音色により、ものの哀れと不思議な高揚感に彩られたオープニングで始まるゲームが『源平討魔伝』です。

倒す者は平家一門にその人ありとうたわれた〝悪人〟の「平景清」、倒すべき者は源氏一族の頭領にして、鎌倉幕府を興した元・征夷大将軍の「源頼朝」。どちらも今はなき亡者であり、生前への未練にのみ支えられたものたちの宴の一幕が開かれるのです。

プレイヤーが「お布施」のコインを入れると、ナゾの老婆「安駄婆」（あんだばあ）が出現。**「滅びし平氏のうらみ、わすれたわけではあるまいな。**行け、そして頼朝を討て」と景清を地獄から呼び戻します。

ゲームの流れは、「地獄」から始まり、九州の「長門」から「周防」「安芸」や「播磨」などを通り、「京都」を経て関東地方へ、そして最終的には頼朝のアジトである「鎌倉」を目指すというもの。

それらの「国」にある鳥居に入ればステージクリアとなるお約束です。しかし鳥居が複数ある国も存在し、それぞれ行き先が違うので、ルート分岐が複雑になっています。パラメータには「命」＝ライフのほか「銭」と「剣」があり、貯めた「銭」で「剣」を買うという律儀なシステム。他には「黄泉の国」に落ちた際、「地獄の沙汰も銭次第」のような役立ち方も。

神様は死んだ、悪魔は去った

ゲーム画面は、横スクロールアクションの「横モード」と、『パックマン』に似た「平面モード」、そして景清も敵もデカい「BIGモード」の3タイプが用意された充実ぶり。まず

「横」は景清が小さい分だけ、大魔神や三つ首竜など、怪物たちが巨大に見えるトクサツ感覚が満点です。また、「まじんはひまじん」**「わらってよりとも」**（と言いつつ巨大な頼朝が「死」と書いたシャモジで殴りかかる）などのダジャレを連発する「だじゃれ国」もアリ。さらに

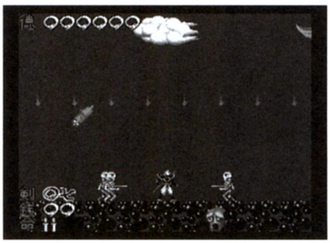


独特なオープニングは、当時はもちろん、現在でもかなり異質な存在感を保ち続けています。

ボーナステージでは、上空から御仏がバラまく銭や剣をかき集める景清のハッスルっぷりがたまりません。

次に「平面モード」では、四方八方から押し寄せる怪物たちを切り払い、迷路を突き進んでいきます。「鬼姫」の「イヤーン」という色っぽい音声もイイんですが、「京都」にいる、丸っこい体に手足の生えた「平安京エイリアン」が燃える！ 後年、制作集団「源平プロ」の1人、中潟憲雄氏がゲームボーイ版『平安京エイリアン』（メルダック）を開発したルーツは、ここにあったようです。

3番目の「BIGモード」では、義経や弁慶といった「永遠の善玉」たちに、凶悪なプロテクターを着せ、「キョエー」という怪鳥音を叫ばせ、グルグル回転アタックで突っ込ませたり、**「これで勝ったと思うなよ」**と負け惜しみまで吐かせる価値破壊っぷりにウットリ。なぜか琵琶法師がウサギとカエルを投


数々の運命が重なりあって生まれた本作は「CONTINUE vol.4」（小社刊）でも特集しています。

げつけて来ますが、景清の方も、手足にそれぞれ関節がもうけられ、グリグリと異様かつ迫力ある動きを見せて一歩も引けは取りません。

こうした試練を経て、「三種の神器」を手にして頼朝を討ち果たしても、景清を待つのは「消滅」のみ。ラストの「神様は死んだ、悪魔は去った」から始まり「故深谷正一氏にささぐ」で締められるメッセージは、往年のナムコの「神」と呼ばれたプログラマー、故・深谷正一氏への最大級の敬礼を示すとともに、『源平』をこの世ならざる幽境の地と結ぶものではないでしょうか。（T）

エンパイアシティ1931

ジャンル
シューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1986

ハードボイルドな世界観のフロントビューによるガンシューティング。レバーとボタンで操作する点がもどかしいが、独特なシステムと渋い雰囲気が好評を博した。ちなみに制作は『ダイナマイトデューク』のセイブ開発。

トレンチコート皆殺し

舞台は1931年、たぶんニューヨーク。

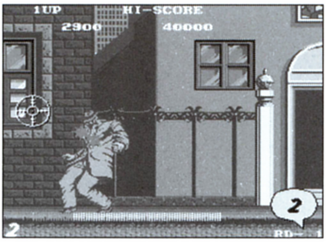
俺は暗殺者、今回は暗黒街の大物とコトを構えることとなった。ただ、一般人に手を出さないのが俺の主義だ。とりあえず、**トレンチコートを着た男は皆殺しにしとけばいいんだな?**

……というわけで、古き良き時代のレトロニューヨークを舞台に、アメリカの新聞に載ってたディック・トレイシー系のハードボイルドな絵柄のターゲットシューティングゲームです。

制限時間内に画面内の照準を動かして、どこかに隠れている敵を発見して狙撃するという内容になっています。

今風にたとえると**スコープ覗き込みっぱなしの『サイレントスコープ』**みたいな感じだといえば分かりやすいでしょうか。

同系列のゲームとして、ファミコンでは『マグナム危機一髪』なんていうのがありました（本作の移植）。



横長に展開する背景を見まわし、敵を探して撃つ、古いタイプのガンシューティングゲーム。

ただ、このゲームの場合は照準の移動スピードが異様に遅いため、敵をなかなか発見できません。そこらへんも含めて、スコープを覗き込みっぱなしの狙撃者の焦りみたいなものを体感できるでしょう。

このゲームはアメコミ風のグラフィックがまったく古びず、音楽もジャジーな雰囲気が出ていて頑張っているのですが、そのせいか射的場で遊んでる的な雰囲気が残っています。

それでも今、こういうゲームがマウス操作で手軽に遊べるようになっていれば、けっこう通用するかもしれません。（A）

ダーウィン4078

ジャンル
シューティング

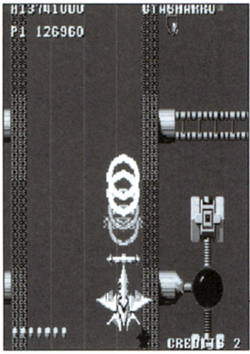
メーカー
データイースト

発売年度
1986

ダーウィンの進化論をモチーフとした異色シューティング。同社の『B・ウィング』を踏襲した内容で、その独特なパワーアップシステム（自機の変化）が高く評価された。翌年には続編である『スーパーリアルダーウィン』（八七年）が登場した。

進化するほどデカくなる！

『ゼビウス』と同じ地上・空中撃ち分けシューティングの中でも飛びきりの異色作だ。「ダーウィン」の名前通り、進化をモチーフにしたパワーアップシステムで、「EVOL」アイテムを取ると、より高レベルの機体へと変形。「4078」だけに、現代から2千年後にDNA操作を行い……と想像はできるものの、自機がメカなのか生物なのか、説明は**一切ナシ**。



進化と退化というパワーアップシステムがかなり独特。詳しくは本文参照。

最弱の「PISTER」から、通常進化の中で最強である「GYASHARRU」までは、11個ものEVOLが必要。けれど最強になっても、EVOLを数十秒間取らないと「退化」するし、1発タマを喰らえば「PISTER」へと逆戻りだ。攻撃力の高い機体ほど大きく、敵の攻撃が当たりやすくなるので、手放しで喜んではいられない。

「通常進化」があれば「異常進化」＝「突然変異」もある。「一定の状態から退化した後にEVOLを取る」など、ある条件を満たすと「ほぼ無敵の機体」になったり、通常進化よりも役立たずになったり、効果は様々だ。

当時、高嶺の花だった機体が**「逆進化形態」**と呼ばれる「BLACK DEAME」。コーモリに似た本体から、同じ姿の分身を吐き出して攻撃力絶大だが、退化したら「PISTER」へと戻るという、極めつけにピーキーな奴だった。

哀愁あふれるBGMと、電子基板を思わせるシュールな敵と世界も記憶に留めておきたい作品だ。（T）

のぼらんか

ジャンル
アクションシューティング

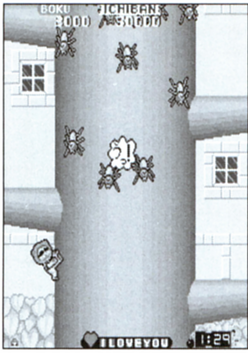
メーカー
データイースト

発売年度
1986

あまりにも妙なタイトルが印象深い、コアランド開発によるアクションシューティング作。てんとう虫っぽい主人公が木に登る……という常軌を逸したシュールな世界観も圧巻。コアランド万歳。

中年おじさん ヒーロー気取り

本作は、**コアランド開発**、デコ発売という、思わず明日からの**更生を誓わずにいられない**究極タッグの縦スクロールシューティングです。



言葉を超えた新たな何かを感じてしまう気もする。それさえも狙いなのか?

主人公は、てんとう虫の扮装をした「変質者」としか言いようのない**太った中年**。武器は頭頂部から発射される謎の弾。足場の上でレバーをニュートラルにしていると見られる「てんとう虫の格好をした中年が直立不動で頭から弾を出している」という末期的な光景に悶えつつ、般若にさらわれた彼女を助けるため、木やメカ樹木を登って下さい。「コミカル」という言葉から程遠いリアルな昆虫が東亜プランもビックリの悪意に満ち満ちた動きで主人公を抹殺しに来るという内容ですので腹を決めてください。

こいつらを倒すとフルーツを出すのですが、高速で落ちてくる果実の中に七色に輝く髑髏が混じっている辺りが本作流。髑髏を取ると**死にます**ので、自信がない限りフルーツごと回避しないと生き残れません。

主人公が死ぬ際には台詞が表示されるのですが、キャラスペックの低い変質者のくせに「うっ！」「ちっ！」「痛っ！」と**『スーパーロボット大戦』気取り**。もう腸が煮え繰り返るどころの騒ぎではありません。立腹のあまり、ついついコンティニュー。コアランドとデコの手の平の上で踊っているという自覚も忘れる怒りのゲームです。

（Y）

ファンタジーゾーン

ジャンル
シューティング

メーカー
セガ

発売年度
1986

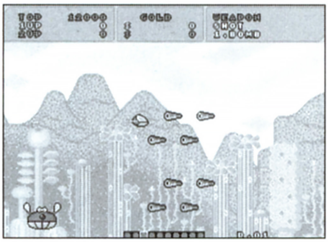
意外とシューティングゲームのリリースが少ないセガが、突如リリースして大ヒットとなった『ファンタジーゾーン』。お買い物システム、パステル調のグラフィック、個性的なボス、ポップなBGM……すべての面において秀でた名作である。

ファンタジー世界もゼニ次第!

パステル調の景色をバックに、真っ赤で丸まっちい主人公のオパオパ。そんなファンタジックな外見に惑わされてはいけません。このゲームを支配するもの、**それはマネー**です。アイテムはすべて、ふわふわ漂ってくる風船ショップでお買い上げ。この風船、**買えば買うほど値段をハネ上げてくる**、冷血な死の商人ぶりを発揮します。

ここでは敵をあぶり殺すレーザーもあり、7方向に弾を大乱射してザコを落とし放題の7WAYショットもあり、大金を積めばオパオパ自身も買えます。ほとんどの武装にはタイムリミットが設定され、オパオパの春も長くは続きません。

ザコを吐き出す基地のすべてを倒すと、中ボスが出現。タネを吐く丸太の「スタンパロン」、まわりにグルグル玉が回る「ボランダ」、空に浮かぶ雪だるまの「ポッポーズ」と雰囲気バッチリの彼らですが、たとえば「16tボム」はレーザー戦艦「コバビーチ」を1発KO。相性のいい武装を知っていると、中ボスいたぶりショーを満喫できるわけです。



右にも左にもスクロールすることができるシューティングゲーム。基地を全部壊すとボス出現。

最終面の盛り上がりも特上！歴代ボスが勢ぞろいするボスラッシュのあとに、**「やだよ　やだよ　いやだよ　かおもみたくないよー」**と公式の歌詞まである「Ya-Da-Yo」の音楽をバックに、驚愕のラスボスが出現。サンバなBGMも楽しい、セガの横スクロールシューティングを代表する作品なのです。（T）

ブレイウッド

ジャンル
アクション

メーカー
データイースト

発売年度
1986

八人のキャラクターを駆使して、監獄から脱出するアクションゲーム。最大三人までパーティを組むことが可能で、誰をパーティに組み込むかが最大のカギとなる。詰めは甘いが、なかなか完成度が高く遊べる佳作。

独特なパーティシステム

本作の舞台は、難攻不落の監獄。見下ろしの視点で描かれたそこには**「処理落ち上等！」**という雄叫びが聞こえてくるほどに大量の敵が出現し、初心者を絶望のどん底へ突き落とします。

この敵に対抗するのは、個性豊かなキャラと独特のパーティシステムです。

プレイヤーは3人までのパーティを組むことができるのですが、先頭の1人以外は、いわゆる無敵のオプション扱い。このオプションをうまく配置すれば戦闘力がグンと上昇します。たとえばオプションを前に、本体を後ろに配置すれば、敵の体当たりも怖くありません

味方は8人。それぞれ個性的な武器を持っており、どういったパーティを組むかで攻略が大きく変化します。とはいえ、敵の弾を壊せる衝撃波使いのスタットと、壁で撥ねるボールを操るアラザードの能力が抜きん出ているため、この2人を軸にパーティを組めばOK。

アラザード・スタット・スタットでOK……のはずなのですが、場所によっては使えないナイフ使いや忍者がトラップの如く配置されています。

いわゆるRPGなら馬車の中にでも放り込めばいいのですが、本作はパーティが3人だった場合は容赦なく**先頭の1人と入れ替えられる**スパルタンなルール。

「なかまになりたそうにこちらをみている」どころの騒ぎではなく、回避しようがない通路で**「なかまになってやるぜ！」**とばかりにウロウロとたむろする彼らB級キャラはマップを暗記することの重要性を教えてくれます。

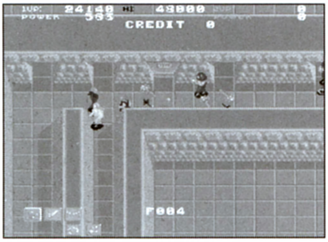
彼らをパワーアップするアイテムは「取った本人にしか効果がない」ため、強いキャラで敵を倒してアイテムを出して弱いキャラに取らせる工夫が必要

に。ちょっとしたRPG気分を満喫できるのですが、アイテムの中には「高得点と引き換えにキャラが死亡する髑髏」などという意地の悪いものもあり、何でも拾っていると**えらい目**にあいます。

仲間を捨ててサバイバル

プレイヤーのライフは何もしなくても時間と共に少しずつ減少していきます。減ったライフの主な回復源は「コイン」。同じ境遇であるはずの囚人を倒して出現したコインでライフを増やすのです。お金で腹がくちくなるプレイヤーの精神構造はさておき、このコインは1枚につき10しかライフが増えません。出現量も絶妙で、生かさず殺さずギリギリのラインが基本。故に、プレイヤーは常に時間と共に迫る死に追い立てられることになります。

キャラの中に能力的に抜きん出ている者がいるのは前述した通りですが、同じキャラばかり使用していると、スライムが出現します。スライムは地形を無視し壁を通り抜けてプレイヤーにへばりつき、ライフを吸い取ってキャラを1人殺します。



見下ろし俯瞰アクションゲームだが3人まで連れていけるパーティの組み方によって攻略も様々。

小刻みにキャラを変更していればある程度は出現を防止できるようですが、捕まってしまったら最後。武器が弱く倒せないと分かったとき、プレイヤーは「誰を生贄にするか」という**冷たい方程式**ばりの悪魔の計算を強いられるのです。

回避できない場所に前述の髑髏が出現したときも同様で、プレイヤーの心の中で消滅まで待った方が得か、使えない味方を生贄にするのが得かを計る黒い天秤が揺れます。

生き残るためには、難攻不落の監獄の中で可能な限り無駄を省き、時に非情な選択をしなければならないのです。

まさに悪夢の監獄。上達すればライフに余裕もできるのですが、いつまでも同じ面が繰り返し繰り返し出現するというループ状態に。エンディングは存在しないと思われていましたが、なんと真の出口は「後半に出現する1面とそっくりの面の隠し通路」の先にあったのです。この痛快かつ意外なオチは、当時のプレイヤーの間で伝説として語り継がれています。

（Y）

ラッシュ&クラッシュ

ジャンル
アクション

メーカー
カプコン

発売年度
1986

カプコンが発売したアクションゲーム。見た目の地味さと高い難易度のせいでカプコンゲームの中でもっともマイナーなゲームのひとつ。しかし、細部の作りこみは尋常ならざるものがある。

ドット絵たちの饗宴

かつて、「ドット絵」の時代がありました。使えるリソースは、8×8〜16×16ドットの貧弱なマスだけでしたが、ゲーム職人の手にかかれば活き活きと動き、そこには「世界」が出現したのです。

そんなドット絵の自由解放地帯、チビキャラたちの饗宴がくり広げられるゲームが『ラッシュ&クラッシュ』でした。

戦いのステージは、西部開拓時代のアメリカと映画「マッドマックス」が半々に混ざったような荒れ果てた世界。家族を暴力組織「ZAP」に誘拐された主人公は、ショットを装備したバギー「AMT（アーマートランザム）」を駆り、敵の支配する6つのエリアを走破していきます。

この車の動きが、よくいえば物理法則に忠実、悪くいえば相当なクセモノ。走り出すと慣性がつき、ブレーキをかけても軽く1〜2秒は滑ってます。急カーブをかけると、車体が横倒しに傾いてドリフト！　他の車ゲームに慣れてると、かえってヒジ鉄を食らってしまいます。

余談ですが、当時のカプコンは「ついてこれへんかったら来んでもええで〜」と浪速のド根性丸出しで、しかも1作ごとに見たこともないゲームシステムに取っ換えるという、**非常に生産性の悪そうなスタンス**を貫いていました。あのまま突き進んでいたら、今では想像もつかないマニアックなメーカーになっていたんじゃないでしょうか。

とはいえ「操作



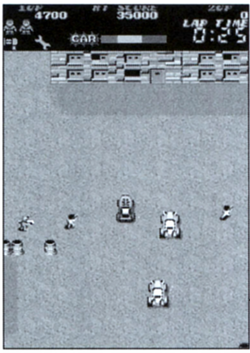
家族誘拐を知らせる置き手紙を置くだなんて定番すぎる暴力組織である。

性が悪かった」のではなく、あくまで「ドライブ感覚が特殊」だったわけです。スキルを磨くと「敵の弾をドリフトでかわして急ブレーキ、おもむろにトラックの横をすり抜ける」と流れるようなアクションを決められて、気分はハリウッド・スター!

しかし、竹槍デッパの凶悪改造車が**セダン並みに普及**しているココでは、AMTといえど接触したら命はほとんどナッシング。とくに停車中の車に突っ込むと即死! 初期状態のショットではめっぽう頼りないので、「HELP!」と叫ぶ人質を助け、連射などのパワーアップをもらいます。まあ、「助ける」よりも「轢き殺してる」ようにしか見えませんけど。

轢き殺し推奨システム

敵も味方も、ちっちゃな車の中にはドライバーの人間が乗っています。そして彼らが死なない限り、車が爆発してもミスになりません。そう、**「人間を追い回して轢き殺せ!」**と言わんばかりの「目には目を」推奨システムなのです。



チビキャラたちがワラワラと動き回り、そして轢き殺される。実に無残。

車には耐久力ゲージがあり、ダメージを受けて赤に突入すると燃え始めます。この時にBボタンで脱出すると一命は取り留めますが、人間そのものの「耐久力」はゼロ。普通のバギーにさえ、1発で轢き殺される貧弱さです。

さらに、車が燃えてなくても下車は可能。何のメリットもなさそうですが、プレイヤーが車に乗ってないと、敵たちも車を止めて降りてくるので、それを見てから飛び乗り**「全員を轢き逃げ」**や**「乗り逃げ」**なんてヒドイ技もありました。

オマケとは片付けられないほど、人間たちの動きがチョコマカと充実。指先ほどの大きさしかないくせに、轢かれそうになったら転がって避けるような芝居っ気たっぷりです。あんまり面白いのでワザと車を捨てて自分もチビっこになり、『戦場の狼』ごっこをするのもまた一興。そうこうしてると、時間切れでゲームオーバーになってしまいますが、ステージ1を遊んだだけで多彩な死に方を提供してくれるサービスぶりは、おなか一杯になれる逸品なのです。（T）

モモコ120%

ジャンル
アクション

メーカー
ジャレコ

発売年度
1986

主人公のモモコが、なぜか必ず火事に襲われるというある意味でサディスティックなジャレコのアクションゲーム。キャラクターを「うる星やつら」のものに変更し、ファミコンで『ラムのウエディングベル』として移植発売されたことは有名。

生まれてから結婚まで大火事人生！

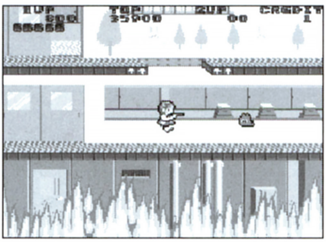
モモコは元気な4歳児、今日はいよいよ「さくら幼稚園」に入園デビュー。友だち、いっぱいできるかな？ **下の階が火事で全焼中**。

元気なモモコは、園児服に機関銃というマニアックないでたち。しかも4歳児のドット絵は、しゃがめばお尻をぺたんと床に下ろして体育座り、床を踏み外して落ちるときは両手をバンザイしてパンツ丸見え。あどけなさ故の罪を振りまいてます。

んで、飛んで来る炎や魚やUFOを撃ち落とし、エレベーターでどんどん上へとエスケープ。廊下のトランポリンや、入ると別の場所にワープするドア、天井の鉄棒を伝うなど建築基準法違反のフィーチャーを使いこなして、屋上で待っている飛行船につかまれば1面クリア。次はモモコ6歳、さくら小学校に入学。また火事。12歳、さくら中学に入学。やっぱり火事。15歳、さくら高校に入学。ぼーぼーと火事。そして唐突にアイドルデビュー、テレビ局が大火事。

どんどん成長して、**ボクたちのストライクゾーン**から離れていくモモコは、20歳の若さで結婚にゴールイン。そんなおめでたい席でも、火事に襲われる彼女に幸あれ。けれど2人を祝福するハズの神様が、両腕をクロスして×！ BGMに流れる「ラムのラブソング」と一緒に「オレたちひょうきん族」の「ザンゲの神様」まで復活させる、80年代世代のマストアイテムなのです。

（T）



面を進むごとに成長していくモモコを操作して、襲いかかる火事から救う。

A-JAX

ジャンル
シューティング

メーカー
コナミ

発売年度
1987

拡大縮小機能を使った3Dステージが印象的なシューティングゲーム。美麗でスムーズに動くグラフィックだけでなく、オーケストラヒットがギャンギャン鳴るサウンドも絶品だった。難易度が高く、なかなか先に進めないプレイヤーがゲーセンの陰で泣いていた。

1年早かった「回転するゲーム」

88年以降、「回転するゲーム」といえば『アサルト』に決まりとなったが、その前の87年には『A-JAX』を指していた。

本作は、回転拡大縮小の機能や、オーケストラヒットを利かせたFM音源サウンドなど先端技術の粋が詰め込まれていた。しかし、その過酷な難易度の壁が、**内容の素晴らしさを人目から遠ざける**という、アーケードらしい片意地さを持っていた。



回転、拡大を駆使して、急降下しながら空母を急襲する姿は、ほぼ特攻だ。

特筆すべきは、縦スクロール面と疑似3D面という2つのモードがあること。それぞれ戦闘ヘリ「A-JAX」と、戦闘機「トムタイガー」を操って戦う。3Dステージでは敵の艦隊を急降下で襲うのだが、「マッハ戦闘機が海面に向かって突っ込み、バルカン砲を撃ち込む」という**神風特攻**のようなビジュアルになる。とはいえ画面全体が回転し、ターゲットの戦艦が拡大されて目の前に迫る未知の体験は、そんなおかしさをどうでも良くさせた。

メインの「A-JAX」面は、5種類のパワーアップ＋補助攻撃のオプション＋緊急回避用のスペシャルウェポンを装備して戦う。パワーアップはすぐ変化して目当てのものが取りにくく、ボスの攻撃パターンも**人間の生理テンポに反する**としか言いようがないイヤらしさだ。「つらくて固いが、カッコ良いBGM最高！」とコナミ節全開だけに、クリアしたさに基板を買ってしまったさ……。（T）

銀河任侠伝

ジャンル
アクション

メーカー
ジャレコ

発売年度
1987

ジャレコの歪んだパロディ精神が炸裂するコミカルアクション。とにかくゲームの至るところにパロディが存在し、ある意味でジャレコゲーム随一の丁寧な作品である。ジャレコは後年、『ゲーム天国』で再びパロディ精神を見せつけた。

パロディ今昔

操作形態はレバー＋2ボタン。ボタンはそれぞれ「攻撃」と「ジャンプ」、プレイヤーのエネルギーが0になったら1ミスです……などとルール面に関して書いたところで、本作の魅力はまったく伝わりません。

　本作の魅力は「オタク（誉め言葉）が好きなものを好きなように作った」いうハジケっぷりにあります。

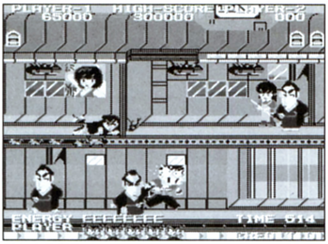
　現在からは考えられないことですが、かつてはパロディというものが今よりももっともっとタブー視されていた時代がありました。人気漫画やアニメのパロディをやろうものなら、熱烈なファンから突き上げられるという時代でした。そうした風潮の中、パロディ路線を前面に押し出した『OUT』（「Oガンダム」を始めとした様々なニセ記事や、ダイアポロンカリスマ芦田こと芦田豊雄がオタクを切りまくるコーナーはもはや伝説）、『ファンロード』（「悪魔の辞典」的な「シュミ特」は現在も続く人気コーナー。そもそも母体が「麗しのアルテイシア」というセイラさんヌードイラストの掲載を敢行した『アニメック』）がサブカル的な位置付けとして読者の支持を受けたのは、パロディというものがいかに魅力的であるかの証明といえます（この『OUT』読者の「アウシタン」、『ファンロード』読者の「ろーでぃすと」という存在は、現在の「葉鍵系」に通じるものがあります）。

命をかけてパロディ

　1987年はまだまだ現代の「一億ファン総パロディ時代」からはほど遠かったのですが、**ジャレコはやってくれました。**

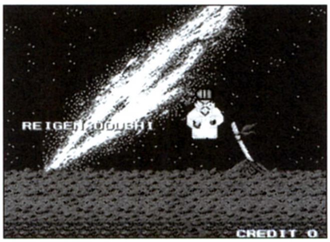
　中村主水、フーテンの寅さん、ゴジラ、大魔人、月光仮面、キョンシー、ジェイソン、ランボー、輪島、ロードウォリアーズ、3メートルの宇宙人、死神博士、ハイザックなどの敵キャラは

「まあ登場するだけ」なのですが、花形満は登場時にBGMが「巨人の星」の主題歌（イントロのみが延々と繰り返される）になりますし、あしたのジョーは死ぬと**真っ白に燃え尽き**、攻撃を受けるとわざわざクロスカウンター状態になるという芸の細かさ。ケンシロウはやられると肉片になって飛び散りますし、スケバン刑事・南野陽子の攻撃は鉄仮面とヨーヨーですし（前座として先代スケバン刑事の斎藤由貴が登場するのは**どっちかに決めるなんてできなかった**ということでしょうか）、ジャイアントロボを倒したときに出現するアイテムは「ま」です（当然、このアイテムの出番は全面中ここだけ）。



中村主水と音無響子が同じ画面に現れることなど誰が想像しただろうか？ パロディが生んだカオス！

　背景にまで言及するなら、猪木のタコ焼き屋（必殺技卍固めの別名が「オクトパスホールド」だから？）に、エイリアンの金魚すくい、優のクレープ屋、一刻館（響子さんはともかくとして、四谷さんが出演しているのがマニアック。時計のデジタル部分の指す7：30は言うまでもなくアニメ版本放送時の放映時間）、ガーランド（「メガゾーン23」の主役メカ。スクロールさせると顔がどんどん凄いことに）がシレッと並んでいたりと、まさにカオス。



入れなくても良いようなところにまでパロディを入れてくる、その姿勢は特筆すべき内容です。

　なんとか最終面をクリアし、おじょうさんを助け出したときのBGMは『ドラゴンバスター』で姫を助け出した際のBGMに酷似しているのですから、もう頭からしっぽまでパロディづくし。まさに**命を削ってのパロディ**でひれ伏すしかありません。

「同世代の人がリアルタイムに見ても分からないものがある」ほどの漫画、映画とあまりにも広範かつ大量のパロディは、いま見返してみると「当時のオタク風俗としての資料」と機能しかねないほどの充実っぷり。いま見返してみると元ネタを忘れてしまっているものも多く、時間の流れの残酷さを思わずにはいられません。　（Y）

子連れ狼

ジャンル
アクション

メーカー
日本物産

発売年度
1987

小池一雄&小島剛夕のコンビによる人気劇画「子連れ狼」のゲーム化。意外と普通の横スクロールアクションだが、一対一での決闘や劇画タッチのグラフィックなど、見所は多い。大五郎の乳母車からマシンガンが発射されるギミックは伝説的。

リアル時代劇への反逆児

ＮＨＫの大河ドラマも時代考証を固め、リアル志向が深まりつつある時代劇の世界。

しかし、僕たちが幼い頃に見て育ったのは、大名クラスの名家の一族が全員忍者として暗殺にいそしむ「柳生一族の陰謀」や、三味線の糸で70㎏以上はありそうな悪人をかるーく釣り上げて処刑する「必殺仕事人」だったのです。フジヤマゲイシャな初心、忘るべからず!

ということで、**アナーキー時代劇マンガの原作**や「プールサイドで金髪女性をはべらせる絶倫富豪」を描かせたら右に出る者はいない、小池一夫先生の名作「子連れ狼」をゲーム化したのがこの作品。

開発メーカーのニチブツといえば、『ムーンクレスタ』や『テラクレスタ』、『テラフォース』といったギンギンなFM音源が鳴りまくり、あまりモノを考えないで進めるざっくりゲームのイメージが強いのですが、『麻雀トリプルウォーズ外伝セーラーウォーズ』と元ネタを隠す気が1ミリもない麻雀ゲームの老舗としても超有名で、キャラクターものへの造詣の深さには定評つき。『麻雀刺客』でナウシカを脱がせたのも、小学館と集英社と徳間書店にまとめてケンカ売ってるオマージュっぷりも、「愛あればこそ!」に違いないのです。

全部原作に忠実

主人公はもちろん拝一刀。なじみの深い「しとしとぴっちゃん」の歌はビタ一文流れません。例の電子音丸出しなニチブツ節が、ちょっとワビサビ入って意外とイケてるかも。尺八の哀愁あふれるグルーブ感がよく再現されています。

ゲームは左から右へと進んで、ザコをなぎ倒していく「ベルトスクロールアクション」の典型タイプ。Ａボタンで斬り、Ｂボタンで防御と格闘ゲームの

微妙な駆け引きが味わえそうなシステムなんですけど、怒涛のザコ軍団の前にはガードしてる余裕なんてなし！　**ズビズベズバァーッ**（電子音）と、うなりを上げて血路を開く拝一刀のスペックは、すでに「クレスタ」シリーズのスーパー戦闘機の域に達しています。

けれど映画版の「子連れ狼／死に風に向う乳母車」のクライマックスでは「200人と対決」までイッちゃっているんで、実はこれさえも原作に忠実。さすが小池ワールド、懐の深さがマリアナ海溝クラス！

そんな過酷な戦いを強いられる拝一刀とその息子の大五郎は、「今日より我らは冥府魔道に生き、六道四生順逆の道を、歩む者なり」と宣言した通りに、道中のお地蔵さんをぶった斬り。いわゆるアイテムをくれる存在で、小判をゲットしたり、運がいいときは木製の車輪をゲット。したら乳母車が突如出現して、**マシンガン発射！**　ザコどもを景気よく跳ね飛ばして行くありさまは、いくらなんでもゲームオリジナルだろうって気もして来ますが、**ちゃんと「原作に忠実」**なのが恐ろしいところ。いったい僕たちはナニを見せられてたンでしょうか、小池先生！



「原作に忠実」ということで乳母車に隠したガトリングガンを一気に発射!!　働け大五郎!!

そして中には「果」「し」「状」の文字も入っていて、3つそろえると果し合いにご招待。カウント0で刀を抜き合い、こちらが先なら勝って1万点。負けて死んでも何事もなかったように元の画面に復帰する、つまりはボーナスステージというわけで、頻繁な時は**2分に1回ぐらい果し合いに呼び出されて**忙しい拝さん一家。

それを迎え撃つボスたち（小島剛夕画伯の描くマンガ版の顔が、絶妙すぎるドット絵アレンジで再現！）もユニーク極まっていて、ハシゴを伸ばして殴る＆ジャンプの攻守一体とか、虚無僧スタイル＆カギ爪で3人がかり（卑怯）とか。しかし最後に待ち受ける首領、柳生烈堂の扇風機のファン回転みたいな駄々っこ必殺剣」は、なんぼなンでも原作になかったと思うんですが、そこまでしてでも原作に「勝ち」に行った、ニチブツの気概を感じ取るべきなのでしょう。**ゲーム屋のプライドは守られたのです！**　（T）

サイコソルジャー

ジャンル
アクション

メーカー
SNK

発売年度
1987

『アテナ』のヒロインが、超能力を持ったセーラー服戦士として復活を果たした横スクロールアクションゲーム。ちなみに本作の歌を歌っていた清水香織さんは現シアトルマリナーズの佐々木主浩投手の奥さんだったりする。

歌うビデオゲーム

本作『サイコソルジャー』は、世界初の**「歌うビデオゲーム」**です。

これは当時、とても考えられないことでした。

自分の場合、3プレイ目までこのゲームが「歌っている」ことに気付きませんでした。その可能性を**考慮もしませんでした**。それくらい「歌うビデオゲーム」というのは前代未聞かつ異色の存在であったわけです。

ちなみに1プレイ目の感想は「何かアイドルっぽい曲が有線でかかってるみたいだなあ」、2プレイ目の感想は「なんか、また、さっきの曲がかかってるぞ？　タイミングいいなあ」。3プレイ目でやっと「またさっきの曲……？　違う！　有線がそんなにタイミング良くかかるはずない！　げ、ゲームが歌ってるんだ！」

歌が聴けるテレホンサービスが行われ、同年発売されたファミコン版『アテナ』にはゲーム中では聴けない幻のエンディング「傷だらけのブルームーン」が収録されたテープがつけられました。ゲーマーは硬派を気取りつつも**こっそりと歌詞を覚えました**。

国内では移植版が存在しないこともあって、後に基板価格が暴騰しました（海外では、Amustead CPCとCommodore 64に移植されています）。

この年は『ダライアス』が発売された年でもあり、ゲームミュージックが大きく変化した年であるといえるでしょう。

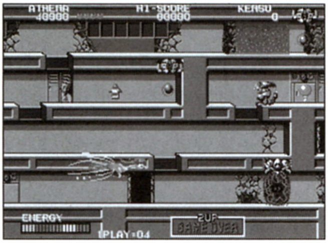
本作は「セーラー服」「女子高生」「超能力」と、みんなが好きな要素を大々的にフィーチャーした作品です。

前年にパソコンでギャルゲーの元祖である『夢幻戦士ヴァリス』が大ヒットを飛ばし、続いて87年は『ワンダーモモ』が発売……と、こうした要素が堰を切って溢れ出した時代でありました。

鬼軍曹ＳＮＫ

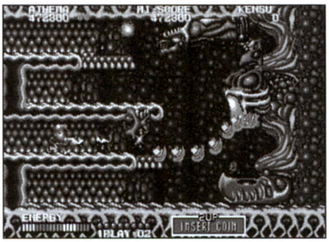
とはいえ、本作を作っているのは泣く子も黙るＳＮＫ。**処理落ち上等**の狂ったパワーアップと、それを上回る狂った難易度を炸裂させる鬼軍曹の如きゲームメーカーです。

本作は驚異の難易度と「味方と装備を入れ替える」「自分に攻撃を集中させる」アイテムなど独自のアイデアが光る硬派の作品です。



女子高生が主人公とはいえ、泣きたくなるくらい硬派な本作。ギャルゲーに飽きたらコレをやれ！

歌詞にも出てくるサイコボールは周囲をゆっくり回り、敵弾を防ぐ働きをする他、武器として発射することも可能。エネルギーの量に応じて「敵や障害物に当たると上下に分裂」「画面を縦横無尽に跳ね回る」「一直線上の敵や障害物を貫通」と様々な発動形態を持つ辺りがマニアック。連射すれば何とかなるというものでもなく、現在どの形態が発動するかを把握して適切に使わなければいけない辺りにシビれます。



どこかで見たことあるボス。が、やはり硬派。ギャルに騙されてコイン入れると吸い取られます。

パワーアップは「まず、岩を崩せ。生きるために必要なものが**何でも出てくる**」という当時のＳＮＫ哲学（妄想）に従い、岩を破壊すると出現します。

しかし、「サイコボールがパワーダウン」「敵が進化して強力になる」「全部のパワーアップがパー」などのトラップも容赦なく出現。無敵の変身を可能にするアイテムも、ただ出現するのではなくわざわざ「卵」に入っているばかりか、外れの「卵」からは**虫が飛び出してくる**辺りにＳＮＫの思想が端的に現れています。

そんなスパルタコースですから、結果として本作は、ギャルが主人公にも関わらず、硬派の中の硬派しかプレイできないという独特の空間を作り出しました。

美少女とゲーマー魂の両立は現代ゲーム界の一大テーマですが、これが可能であることは、1987年の時点で本作によって示されていたのです。（Y）

ストリートファイター

ジャンル
格闘アクション

メーカー
カプコン

発売年度
1987

対戦格闘ゲーム市場を開拓した『ストII』の前身。巨大なラバーボタンを力をこめて叩くという特異なインターフェースが多大なインパクトを与えた。コマンド技の存在も、本作ですでに確立されていた。

格闘系体感筐体

本作の筐体は、レバーと常識外れに巨大なボタンが配されており「ゲームセンターあらし」でゲーム試合に使用される特注筐体のようです。ボタンを叩いた強弱が、そのままキャラクターの**技の強弱に反映されます**。パンチボタンであれば、弱く叩けばジャブが、強く叩けば渾身のストレートが出るのです。

体力のあるうちはいいのですが、プレイを続けていくと腕は疲れ背中には滝の汗が流れます。その運動量は相当なもので、ゲーム後半ではロクに上がらない腕で祈りながらパンチボタンを**叩いている**という有様。

デカい筐体のボタンをバンバン音を立てて叩いている異様なプレイ風景は、常にギャラリーを呼び寄せました。

現在の『DDR』状態だったわけで、後に「緻密」の代名詞となる『ストリートファイター』シリーズの1作目が体感系ゲームと同様の扱いを受けていたという事実にビックリです。

このボタン、流行っているうちはこまめに修理してもらえたのですが、インカムが悪くなったり部品が切れたりすると、ボタンのカバーが破れたのをガムテープで無理やり塞いだり、内部のセンサーが剥き出しのまま放置されていたりといった光景も散見されました。

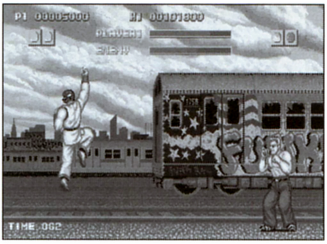
それを受けてか、後にテーブル筐体に入れられたタイプが出現しました。ボタンはパンチ3個のキック3個。そう、いわゆる『ストII』スタイルです。

体力を消耗することなく自由に攻撃を使い分けられることは、本作のゲーム性に大きな影響を与えました。ガードを固めつつ、適切な攻撃を使い分けるクレバーなファイトスタイルが容易になったのです。

これぞストリートファイト

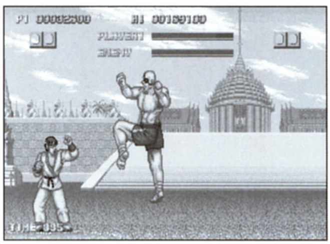
現在のプレイヤーが本作をプレイして驚くのは、敵の攻撃力

の高さでしょう。
1発喰らっただけで体力の1／4くらい持っていかれるのは当たり前。そうした攻撃が目にもとまらぬスピードで叩き込まれるのですから、**ラウンド開始数秒で敗北**することも珍しくありません。
特に最終ステージの敵である



「ストツー」が固有名詞化されている今、立場がない「ストワン」。とにかくボタンがデカかった。

アドンの空中かかと落としやサガットのひざ蹴りのハイスペック&ハイパワーは、秒殺あたりまえという豪快さで格闘ゲーム界の伝説となっています。
これに対抗する切り札は『ストII』にも受け継がれる3つの必殺技「波動拳」「竜巻旋風脚」「昇龍拳」。コマンドが非公開だったのが面白いところで、この辺り現在の格闘ゲーム事情に通じるところがあります。
現在とは比べ物にならないシビアな入力を求められるだけあり、その威力は強力の一語。波動拳は体力1／3ほどのダメージを与える上に相手を大きく吹き飛ばします。3発入ったらアウトという点ではザンギエフのスクリューと同じですが、こっちは飛び道具。汎用性が違います。竜巻旋風脚は強力な蹴りが多段ヒット。リーや元なら運が悪いと即死します。昇龍拳は大ダメージの上に多段ヒットで即死級のダメージを与えます。



初代から登場していたリュウとサガット。画面を見るとイケているが、動きはぎこちない。

まさに**「必ず殺す技」**。覚えると豪快なプレイを繰り広げることができる最高の贈り物だったのです。
こうした技は現代ならトラブルを巻き起こしていたでしょうが、本作の基本はCPU戦。問題になるはずもなく、互いのハイスペック技をぶつけあう、荒くれどもの**力任せの殴り合い**が、各地のゲーセンで平和に繰り広げられていたのです。
本作にも実装されていた対戦モードは、後に進化して一大ムーブメントを巻き起こし、プレイヤー同士の関係を決定的に変えてしまうのですが、それは数年後の話です。（Y）

スーパーリアル麻雀PⅡ

ジャンル
麻雀

メーカー
セタ

発売年度
1987

アーケードの麻雀ゲームに一大美少女革命をもたらした記念すべきセタの脱衣麻雀ゲーム。翌年に発売された続編『PⅢ』には、美少女が二人に増量。ゲーセンの麻雀コーナーを再びカオティックな修羅場に変貌させた。

スーパーリアルな彼女

ゲームの世界において「スーパーリアル」といえば、もちろん**ダーウィン**……ではなく、「麻雀」を表す枕詞です。

麻雀ゲームというのは少し異色な存在です。

「難易度が高いものが多い（運が悪いとコインを投入した時点ですでにCPUが**狂っており**、天和や地和といった役満をあがったりするというケースも）」「練習の効果が反映されづらい」上に、「**衆人環視の中で女性を脱がせる**エロチックな要素の入ったゲームをプレイする」とプレイ環境は劣悪。

インベーダー世代の中には、麻雀ゲームそのものを敬遠する向きも少なくありませんでした。

そんな彼らのプライドを打ち砕き、湯水のようにコインを投入させる魅力を持った女神が現れました。そう、『スーパーリアル麻雀PⅡ』『同PⅢ』のヒロインたちです。

両作品が発売された87年、88年は、『サイコソルジャー』『ワンダーモモ』『夢幻戦士ヴァリス』など、ギャルがフィーチャーされた作品が次々と登場した年でもあり、まさにゲームギャル元年といえるでしょう。

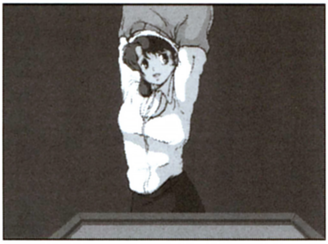
両作品の絵は、いわゆる「アニメ絵」。これが喋ってアニメーションしながら脱衣してくれるのですから、もうたまりません。ある者は経済力を増強するために徒党を組んで堂々と（プレイする代表は**責任重大**）、ある者は遠いゲーセンまで出かけてこっそりと、未知の世界であった「麻雀ゲーム」の門をくぐったのでした。

こうして麻雀ゲームのエポックともなった両作品ですが、その難易度はハイレベルでした。彼女たちのご機嫌の良いときは2枚3枚と脱いでくれるのですが、ご機嫌を損ねるとさあ大変。麻雀の神としか言いようのない強さを発揮します。

しかも両作品は「**1回負けると服を着てしまう**」という設定。財力に任せたコンティニューも効果を発揮しないことがあります（そもそも『PⅡ』にはコンティニュー自体が存在しない）。

見たい！　でも勝てない！　でも見たい！

ゲーセン店員に知り合いがいる者は、閉店後の深夜に鍵を使ってのプレイに興じました。



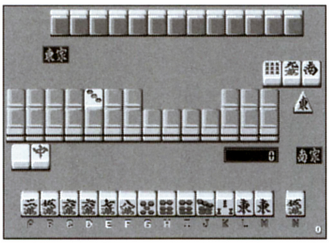
あと1枚で全部脱ぐのに、CPUに子役であがられてついつい連コインした人が絶対にいたはず。

しかも『PⅢ』には「とても配牌が良くなる」というディップスイッチがあったため、深夜の非合法プレイはヒートアップしました。

バーチャルアイドル

『PⅢ』基板に付属していた「豆本」は、脱衣シーンがパラパラマンガ仕様で収録されている優れもの。**あまりの好評に、**プレゼントキャンペーンも行われました。

セタのCDの1枚目は「ツインイーグル／スーパーリアル麻雀PⅢ」となりました（『PⅢ』は1曲しか入っていません）。



脱ぐとはいっても、メインはもちろん麻雀ですから、麻雀部分も何気に改良がなされていきました。

そしてついに「スーパーリアル麻雀／ツインイーグル」というビデオが発売。『スーパーリアル麻雀』のパートは、プレイより脱衣の方が時間が長いという攻略ビデオとしては一風変わった構成でしたが、ついに自宅にいながらにして『PⅡ』と『PⅢ』の脱衣が楽しめるようになったのです！

そして両作品のヒロイン「しょう子」「未来」「香澄」をフィーチャーした「みつめていいよ」シリーズのCDの発売。彼女たちは麻雀ゲームから飛び出したバーチャルアイドルとなったのです。

あまりの人気に国民機**スーパーファミコンに移植**され、（当然、脱衣はありません）苦戦するネオジオポケットの**裏キラータイトル**にもなった（携帯機にして脱衣アリ）本シリーズは、あらゆる意味でゲームキャラの可能性を広げた作品であるといえるでしょう。　（Y）

スーパーハングオン

ジャンル
レース

メーカー
セガ

発売年度
1987

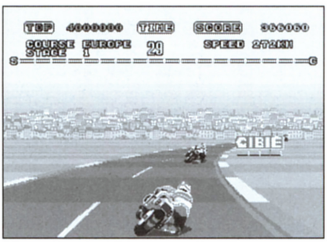
セガの体感ゲーム第一弾『ハングオン』は、その大きな筐体が災いして、プレイヤーを選ぶ結果となった。そして登場したのが、ダウンサイジングされた本作。新システム「スーパーチャージャー」の疾走感と共に好評を博した。

体感ゲームならではの感動

バイクレースを再現するのに巨大なバイク型の筐体を用いる『ハングオン』は、当時のゲーセンでは「選ばれし者のゲーム」という目で見られていました。ハンドルで曲がるのではなく、巨大な筐体を傾けて曲がるという操作なため、背が足りない、体力がないプレイヤーにとってはプレイが難しかったのがまず一因。バイクでゲーセンに訪れ、グローブもそのままにプレイする**モノホンのライダーが出現**したこともあり、「生半可なプレイだと怒られるんじゃないか」と、ちょっと近寄り難い雰囲気を漂わせていたのが、もうひとつの要因でした。

続編である本作は、親しみやすくなっていました。

前作の筐体に対し、本作の筐体はミニサイズで楽々と傾けることが可能。本作から加わった新要素「スーパーチャージャー」は324kmまで加速できるという代物です。



280キロを超えた時に「スーパーチャージャー」することでさらに加速する。BGMも選べる。

速度が上がればコーナリングのときに車体が外へと膨らむのですが、筐体の傾け方によってはスーパーチャージャーをかけたまま曲がれてしまうのがポイント。きついカーブでも、小刻みにスーパーチャージャーをかければ曲がりきれるので、もう**必死になって**筐体を傾けたものです。**もっと深く！　もっと傾け！**　ハングオンというテクニックの何たるかとバイク乗りの魂の一部を理解した気になれたのは、まさに「体感ゲーム」ならではの感動。バイク乗りの友人と話が弾んだのもいい思い出です。　（Y）

ダブルドラゴン

ジャンル
アクション

メーカー
テクノスジャパン

発売年度
1987

『熱血硬派くにおくん』で全国ヤンキーゲーマーたちの心臓をイーグル・グリップ（鷲掴み）にしたテクノスジャパンが、再びゲーセンをヤンキー色に染め上げた作品『ダブルドラゴン』。肘うちだけでクリアできるという頭の悪さもヒットした要因か。

デジタル暴力の父

本作『ダブルドラゴン』は、ベルトスクロール系アクションゲームの父ともいえる作品です。ボタンとレバー、敵の状態に応じて、主人公は様々な技を出すことができます。

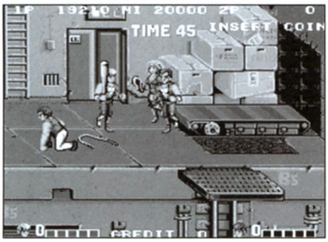
髪を掴んでの膝蹴り、かがんだ敵へのアッパー、犠牲者が崩れ落ちる鳩尾への肘うち……多彩なだけでなく、これらの技には、これまでのゲームにも増した「痛み」の表現がありました。凶器も**バット**や**ナイフ**、箱など「痛み」が想像できるものばかり。敵を誘導すれば、崖から落としたり、機械に巻き込ませて倒すことも可能でした。

思わず敵に同情するほどの残酷な攻撃ですが、**やらないとやられる**のです。

だから、**やられる前にやる**のです。本作のプレイヤーは、ゲームにおける肉体性の発露を目撃したのかもしれません。

「このゲームはきっと発禁になるで！　今のうちにやっとかな！」……地元のゲーセンで、高校生が語っていたこの言葉が、本作の暴力表現がいかに過激であったかを表しています。

後に、肘うちを使えばオールマイティに敵を倒せることや、敵を羽交い絞めにしたところに相棒がムチで攻撃すれば**いくらでも点数が稼げる**ことが発見されました。貧乏な学生はこれらの技を使って長時間プレイし、本作はゲーセンでの定番ゲームの地位を獲得しました。リアルな暴力がアーケードゲームに根付いた瞬間であり、様々なハードにおける暴力ゲームの可能性が花開いた瞬間でした。（Y）



攻撃、ジャンプ攻撃、投げ、武器攻撃と、多彩なアクションが画期的だったバイオレンスゲーム。

ダライアス

ジャンル　シューティング
メーカー　タイトー
発売年度　1987

ド迫力の三画面筐体と共に降臨したタイトーの名作シューティング。筐体だけでなく、魚介類をモチーフとした巨大ボスキャラやシンフォニックなBGMなど、ソフト面の力強さも完璧に装備。その存在は神格化され、今もなお伝説として語り継がれている。

巨獣降臨

かつてビデオゲームの筐体とソフトは不可分のものでした。やがて「汎用筐体」という考え方が生まれ、筐体はそのままでソフト（基板）だけ交換するという形になったのですが、そうした意味において、本作は大きく先祖がえりしたといえる作品です。

本作と共にデビューした筐体は**3つのディスプレイを使用**し、巨大なその姿は、ゲームセンターの中で偉観を誇っていました。

単に複数のディスプレイを横に並べただけの筐体であれば他にも幾つか存在するのですが、この筐体がエポックメイキングであったのは3つのディスプレイを使用しながら、その映像に切れ目が存在しなかったことにあります。

3つのディスプレイを単に横に並べるのではなく（3つのディスプレイは真中の1つが普通の位置に、左右の2つが上向きに配置されている）、ハーフミラーの使用により3つのディスプレイの画像を合成することにより、隙間のないプレイフィールドが出現しました。

この広大なプレイフィールドは、まるで**絵巻物のようなダイナミズム**を持ち、描き出される宇宙の広さはまさに虚空。

その海の深さは、見る者に畏怖を抱かせる魔境。高山の上の空は冷たい広がりを持つ宇宙への入り口であり、敵基地は何が出現してもおかしくない鋼鉄の迷宮でした。

ステージはA～Z＋2の28種に分けられているのですが、すべてのステージを順にプレイするわけではなく、ルートを選択するのが面白いところ。

それぞれ難易度が大幅に異なり、出現するパワーアップの数も種類も異なるため、目的と自分の腕前によって通るステージを決めることが必要になります。

苦手なステージを避けるもよし、高難度ステージを驀進するもよし、プレイ前に2人で協議して計画を立てる時は困難な山に挑む登山家の気分です。

順番待ちのプレイヤーを待たせて低難度のコースを選んだ日には「チキン」と罵られても仕方のないところ。背中に刺さる視線を感じつつ「**いつか上手くなって**お前らをギャフンと言わせてやる!」と誓ったプレイヤーも多いことでしょう。

怪物たちがいた頃

そして、このプレイフィールドをもって初めて実現可能なボスは本作の華です。ほぼ1画面分の大きさを持つその巨大な姿は、自機との対比と相まってプレイヤーに**恐怖と無力感**を与えます。

魚介類をモチーフに統一されたこれら「巨大戦艦」は、まるでプレイヤーを捕食せんばかり。パターンを知らないと攻略の難しいこともあり「グレートシング（クジラ）」「グリーンコロナタス（タツノオトシゴ）」といった難敵に挑む際は、冗談抜きに**膝が震えた**ことを記憶しています。

これらのプレイを彩るのはボディソニックによる**骨に響く**サウンドです。

筐体全体が振動する重低音は、時に進撃のリズムであり、時にボスの不吉な鼓動でした。

重低音の響く最終ボスのテーマをバックにした、一瞬のミスが死を招く死闘から転じてカタルシスに満ちたステージクリアのテーマが響く様は、まさに映像と音楽がひとつになった瞬間といえるでしょう。

しかも、このスペクタクルを演出したのは自分なのです。自分のプレイなくしては、この一大絵巻は成立しえなかったのです。

『ダライアス』というソフトと「3画面筐体」のハードが揃って初めて現出するプレイ感覚は、まさにゲームセンターへ行くことの意義そのものであり、これぞアーケードゲームであるといえるでしょう。

本作の続編が小型の2画面筐体に、そしてどんな筐体にも入るゲームになった過程は、ゲームというものがあらゆる場所で楽しめるようになっていった過程であるといえるでしょう。完全移植の不可能な本作は**怪物**だったのかもしれません。

ゲームセンターが広く大きく巨大な怪物たちに満ちていた頃の思い出と、1プレイ終わった時の心地よい腿のしびれとカタルシスの思い出と共に、本作は今もゲーマーを魅了しつづけています。（Y）

ドラゴンスピリット

ジャンル
シューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1987

敵キャラとしての登場が多かった「ドラゴン」を主人公に据えた、インパクトある縦スクロールシューティング。『ゼビウス』でお馴染みのゲームシステムに、ファンタジーの世界観を重ね、独特な作風に仕上がっている。

『ゼビウス』の高みを乗り越えたゲーム

『ゼビウス』系の対地／対空攻撃を使い分けるタイプの縦スクロールシューティングには、意外と商業的にもゲームの完成度的にも成功したためしが少ない。それは、偉大な親を持つ子供が、栄光の重さに押しつぶされることがよくあるのと似ている。

ＳＦ的な物語やメタリックな世界観、そういう「クールな」部品へのこだわりから抜け出すのは難しかったはずだ。『ゼビウス』は、それを踏み台にして先へと進むには「できすぎて」いたんじゃないか。

『ドラゴンスピリット』（以下「ドラスピ」）は、そうした「クールさ」の対向車線を走る、ヤケドしそうに熱いシューティング、いや**ロマンシング・シューティングゲーム**だ。永らく、敵モンスターとして恐れられたきたドラゴンに、勇者「アムル」が雷光とともに変身！　龍の魂を受けついだヒーローが、人間の姿をかなぐり捨てて恋人の「アリーシャ姫」を助けるため、強大な邪神「ザウエル」に立ち向かう。

冷たいメカはひとつも出ない、敵も自分も血潮の通った生身の戦いなのだ。

しかし、『ドラスピ』が『ゼビウス』の攻撃システム以外をすべて否定したわけではない。その背景には、本編の戦いをさかのぼること数千年も前の、夜明けの時代から始まる「神話」があり、アムルたちの悲恋に終わった前世の物語があった。

ゼビウス星の「ファードラウト・サーガ」に匹敵する壮大なラブストーリーを完結させることが、『ドラスピ』のプレイには込められていたのだ。この「ナマモノシューティング」は『ゼビウス』の高みを乗り越えながらも、その「子供たち」の１本には違いなかったのである。

史上初！3本首のヒーロー

アムル＝ブルードラゴン（青龍）は、生物ならではのパワーアップをする。「青玉」を取れば首が増える。最終形態は「キング●ドラ」のように立派な怪獣になるわけだ。こんな風に**頭が分裂するヒーロー**、他には絶対いない！

それぞれの首は、対地攻撃と対空ショットをかねている。つまり首が1本しかないときは、どちらか一方にしか撃てないが、2本なら同時に撃てるようになる。なら、3本は最強に思えるが、ボディの当り判定が凶悪に大きくなり、実質「使えね～」のハマリなのだ。**首なんか飾りですよ！**（でもないが）

そして、ドラゴンの吐く炎も3レベルに強化されるけど、やはり最強は×。だから、本当のベストな状態は「2本首＋炎2レベルをキープする」ことであり、赤玉と青玉が出たら「逃げろーッ！」と必死に避けまくる。



説得力のある「ドラゴンが主人公です！」という画面。小さな青年だったのに。

さいわい、持っているライフの数だけやられて、初めて1ミスになるライフ制システムなので、体勢の建て直しはツラくはない。そうタカをくくってるときに、決まって連発でタマを喰らい**「ミギャーッ!!」**（アムルの鳴き声）がむなしく響いたりした。

ステージ構成は、ファンタジーというより原始の息吹に満ちたジュラシックなテーマがぞくぞくだ。海上を飛んで水中の恐竜を倒し（1面）、火山の噴火を浴びながら火の鳥と対決し（2面）、触手を伸ばす巨大ツタを焼き払い（3面）、氷原や深海を抜けて、ザウエルとアリーシャの待つ魔城をめざす。

そんな緊迫したラストで「大道芸」と実用とを兼ねたのが、「壁から突き出たヤリの根元をずりずり通る」というワザ。そこには、なぜか当たり判定がなく、ドラゴンは素通り！　このバグのおかげで、いったい何百匹のアムルが救われたことだろうか。

「めがてん」こと細江慎治氏のノリノリな作曲デビューも含め、ナムコの第2期・黄金時代の幕開けとなった作品なのだ。（T）

バミューダトライアングル

ジャンル
シューティング
メーカー
SNK
発売年度
1987

「父は『怒』、母は『ASO』」というキャッチコピーのループレバーを使用したSNKの縦スクロールシューティング。自機である時空戦闘艦ZーGの大きさは衝撃的だったが、あまりにもプレイしづらかった。

戦艦大激突

本作『バミューダトライアングル』の自機は「時空戦闘艦ZーG」。ディスプレイ上に、シューティング史上あまり類を見ない戦艦と戦艦の**大激突**が幕を開けます。

本作の操作形態はループレバー＋ボタン2つ。ループレバーを回転させてZーGの主砲の角度を変え、ショットボタンで発射します。SNKのお家芸であるループレバーシステムが本作の自機とよくマッチしており、「敵と距離を離しつつ砲撃」「前進しつつ右舷を掃射」といった、いかにも戦艦という動きを可能にします。

本作の特徴である逆行スクロール（ボスの手前256m地点から、なぜか**バックを開始**します。よって、1面をクリアするためには1往復半マップを回らなければなりません）もループレバーの特性を大いに引き出します。

もうひとつのボタンは、フォーメーションチェンジ。直衛戦闘機のフォーメーションを変化させ、地上と空の敵に対応します。

ZーGはエネルギーが尽きるまで敵の攻撃に耐えることができ、多少ならば被弾しても大丈夫。「E」アイテムを取ることでパワーアップし、その形態を大きく変化させます。

最初は流線型主体だったZーGもパワーアップすれば黒く角張った全身これ装甲の雄姿に変化。最終形態の「HYPER」では主砲が爆裂弾にパワーアップ！ 画面上で爆裂弾が次々と破裂、敵艦を次々撃沈するその様は**「これぞSNK」**という光景です。

艦長大激突

さて、前述の通り、自機は戦艦です。戦艦……と聞いてゲーマーが思い浮かべる単語は「デカイ」に尽きるでしょう。

現代シューティングには「猛

烈な弾幕ですが、自機の食らい判定は1ドットなので、敵弾が当たっているように見えても死にません！　さあ、弾を避けて下さい！」という不文律がありますが、本作にそんな「暗黙の了解」は**通用しません**。

　プレイ中にZ－Gがいかに巨大な戦艦であるかということを体感できる仕組みになっています。ガチもガチ、巨大なZ－Gは見た目そのままの巨大な食らい判定を持っているのです。敵は大艦隊。通常弾に誘導弾に爆裂弾、高速の弾に低速の弾に特攻をかけてくる戦闘機に浮遊機雷といった大火力が画面を埋め尽くします。

　結果、シューティングの華ともいえる「精密な敵弾回避」はほぼ不可能となり、エネルギーと相談しながら弾幕の薄いところへ突撃するという、**豪快極まりない**プレイスタイルとなります。「E」アイテムはけっこうな頻度で出現するので大変楽しいのですが（事実、筆者はこの爽快感のためにゲーセンへ行くたび本作をプレイしている時期がありました）、敵の攻撃が激しくなるとそうもいきません。

　いつの間にか味方の戦闘機が「頼れるパートナー」から「取り替えの効く盾」になっていますが、それも限界があります（だから「自動戦闘機」という設定なのでしょうか）。

　にっちもさっちもいかなくなったので、友人に助けを求めました。そう、流行の2Pプレイです。画面に並ぶのは2隻のZ－G。頼もしさ全開の光景に血わき肉踊ります。さあ、艦隊戦開始！　1Pと2Pでパワーアップ時の外観が変化するのが芸が細かいところです。



避けシューティングも良いけど、やはりシューティングは撃ちまくりです！

　いざ発進！　ここでもプレイヤーはZ－Gの巨大さを実感できます。本作において、Z－G同士が接触した場合は互いが弾かれるのです！　勇壮な艦隊戦は一転、**両艦長の罵りあい**となりました。「もっと右にいけ！　機雷がよけれねえんだよっ！」「お前こそ、そこをどけ！　俺が機雷にぶつかる！」……第二次大戦における大艦巨砲主義の敗北を身を持って体験できるといっても過言ではない有様に、色々な意味で涙が止まりません。

（Y）

ぶたさん

ジャンル
アクション

メーカー
ジャレコ

発売年度
1987

NMKが開発したコミカルアクションゲーム。「豚が爆弾を投げ合う」という異常な設定が好事家たちの間で好評を博した。荒削りだが、キラリと光る感性に満ちた一本。

ぶたさんがばくだんもってころしあい

「3匹のこぶた」の昔から、ブタは愛すべきキャラクターです。

たくさん集めればいっそう可愛く、じゃれ合えばもっと可愛く、殺し合えばダントツに可愛く……「嗜好のエスカレーション」の階段をどこかで踏み外してしまったゲームが、この『ぶたさん』です。

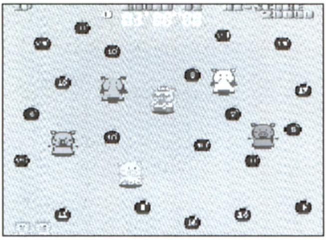
ちょっと寄り道ですが、実際にこの作品を開発したメーカーのNMKは、**動物同士の命のやり取り**をテーマにしたゲームを作るのが大好きでした。飛行機にずっぽりハマって空を飛ぶカワウソさんがラッコさんを機銃で撃ち殺す『ハチャメチャファイター』（敵弾がデタラメに多い上にザコも固く、難易度がハチャメチャ）や、サボテンがスズメバチやゴキブリめがけて爆弾を投げつける（自分の爆弾に当たると爆死）『サボテンボンバーズ』など、可愛らしさをいいことに、無軌道の限りをやり尽くしていました。

さて、ぶたさんの目的は、100匹のブタの頂点を目指すこと。**彼の武器は爆弾です**。固定画面のフィールドに無造作に置かれた爆弾を拾っては投げ、飛んできたら伏せてかわす。爆弾を持ってないときは、他のブタに近づいて投げボタンを連打すると、ビシバシ殴ることができます。殴ってもダメージはまったくありませんが、一瞬だけ足止めになるほか、相手の泣き顔を見られてちょっぴり癒された気分に。

ガスだ！ 時限爆弾だ！

そして各ブタには性格が設定されていて、行動も違います。たとえば「あかぶたさん とってもきがつおい！ おこりんぼ」「くろぶたさん………こわいっ！」の2匹を画面のスミに連れていって殴ると、タイムアップまで**殴り返されます**。

「あおぶたさん　よわむし　なきむし　きがよわい」なら扱いやすいのですが、「しろぶたさん　ほんわか　のんびり　ひとなつっこい」にスリ寄られると、ぶたさんの動きが停止してしまい、爆弾飛来により無理心中成立。「きみどぶたさん　むいみにすばしっこい」は捕えにくく、



様々な色＝性格のぶたさんは同種族を撲殺や爆殺をしていく非道っぷり。

おかげで時間制限アウトになることもしばしば。

　また、爆弾は時限方式で、初めから点火しているものと、投げて着地したところからカウントダウン開始の2種類。そのどちらも、投げつけられて直撃を食らうと、その場で爆発して即死します。

　さらに誘爆もアリなので、爆弾の密集地帯で1発炸裂させると、次々に爆発がつながって大戦果。もっとも焼死体の山の中に、自分が混じってることも珍しくないのですが。

　しかしぶたさんは1匹、敵は100匹。そんな孤立した戦いを助けてくれるのが、数々のお



「突き進め!」と言われても「丸焼きガンガン増やせ」としか聞こえない。

役立ちアイテムです。「ごじらすーつ」は、1回だけ爆風をしのげる耐火スーツ。ガマグチを拾えば、持てる爆弾の数が増えます。そして「ガスマスク」をかぶれば、他のブタたちはグースカと安眠。**彼らの枕もとに、せっせと爆弾の山を積んでやりましょう。**もう心はインターポールに国際指名手配です。

　そんなこんなでゲームオーバーになると、「おっと!　げーむおーばーだ　あせらず　じっくりと　れっつぷれい!」「おー　まいごっど!　こんなところで　やられるなんて　おれもついてねーや……」と投げやり極まったコメント。

　結局、ブタの頂点に立ったぶたさんのその後は……といえば、後にシューティングの『ゲーム天国』（95年）に出演し、「スタートレック　ザ・ネクストジェネレーション」の**ライカー副長の声で喋っていた**のでした。渋いよアンタ。　（T）

レインボーアイランド

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1987

『バブルボブル』の流れを汲んだアクションゲーム。ポップでファンシーな世界観の裏側に隠し要素が山のように存在し、多くのゲーマーたちを悩ませた。翌年にはEXTRAバージョンが発売されている。

虹を越えて

本作は大ヒットゲーム『バブルボブル』の続編です。

主人公バビーとボビーの今回のアクションは「虹の魔法」。

この「虹」は実に様々な用途があります。

まず、虹は**攻撃の手段**となります。直撃させれば敵を倒せます。また、虹にジャンプして乗っかると崩すことができます。虹の破片は下へと落ちて行き、触れた相手を倒します。相手の頭上を取って虹をかけ、これを崩して下方の敵を倒したり、床に重なるように虹をかけ、相手がその上に近づいてきたときに地雷の如く崩したり……と、実に多彩な攻めが可能です。

虹の破片に触れた虹も崩れることを利用すれば、虹を連鎖させて画面の広範囲に攻撃をかけることだってできます。

虹は**移動の手段**となります。虹の上には乗ることができます。虹は空中の何もない所にかけることもでき、その様はまさに「虹の橋」。足場のない所に次々虹の橋をかけて駆け上がっていくテクニックは本作の基本のひとつ。ジャンプと組み合わせることにより、高速の空中移動が可能になります。

虹は**防御の手段**にもなります。敵は虹を越えて進むことができません。ジャンプするタイプの敵の頭上に虹をかければ効果的な封じ込めとなります。敵の弾だって防げます。ジャンプして空中高くかけた虹のアーチの下で敵弾を受け止めつつ次の布石を打ったり、敵弾の急襲に咄嗟に虹をバリアの如くかけて身を守ります。

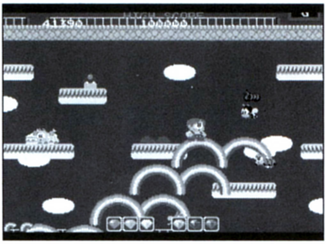
虹は**探索の手段**にだってなります。アイテムに向けて虹をかけるか、虹の破片を当てるかすれば、これを手に入れることができます。隠されたアイテムも、虹が見つけ出してくれます。

こうして面を進めていっても、普通はバッドエンドになります。キーになるのは「7色の

ダイヤ」。単なる700点のアイテムと思われていたこれが、すべての謎を握っていたのです。7色のビッグダイヤを集めたプレイヤーの前に、新たな島が姿を表します……。

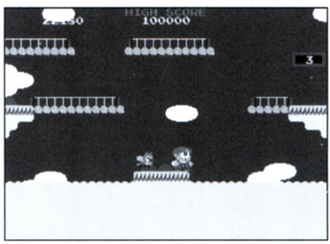
「隠し」要素への回答

本作の発表された87年は、いわゆる「隠しキャラ」大ブームの中にありました。いわゆる安全地帯やパターンと相まってゲームとは暗記なのか？という疑問が提示された時期です。本作は「隠し要素」というものに対して回答を出そうとしています。


敵を倒す武器にもなれば、掛け橋にもなる魔法の虹。その7色の画面には様々な隠し要素が満載。

本作の隠しフィーチャーの最たるものは前述の**「7つのダイヤの謎」**でしょう。

ダイヤの秘密を知る前と後ではプレイスタイルが大きく変化します。各ステージでダイヤを7つ集めるため、虹崩しや攻撃アイテム、倒した敵をどこへ落とすか……を意識した一歩上のプレイスタイルとなるのです。



時間が迫ってくると画面下から水が迫ってくる。虹をかけて水から逃れよう。

隠しフィーチャーが、単なる暗記でなく、ゲームプレイそのものを評価した、上級プレイヤーへの新たなハードルとなったのです。

本作のゲームデザイナーMTJ氏の「パターン」と「暗記力」への回答は、次回作『サイバリオン』でより明確な形で打ち出されます。

ランダムで面が生成され、ボスの攻撃方法がゲームランクにより多彩に変化するというパターン否定と、プレイそのものを様々な条件から分析、密かにストーリーが分岐するという、より自然な形で盛り込まれたプレイ評価という形に昇華。その考え方は『大乱闘スマッシュブラザーズ』を始めとし、様々な作者の様々なゲームに受け継がれています。

本作は隠しフィーチャーが、単なる暗記から、より自然なプレイの評価へと変化する道筋にある作品であるといえるでしょう。（Y）

ワンダーモモ

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1987

「一体どうしたんだ!!」と、熱狂的なナムコ信者たちを狼狽させたアヴァンギャルドすぎる特撮アイドルアクション。「小劇場『ナムコシアター』で上演されている劇」という設定で、舞台下にいるモモ親衛隊やカメラ小僧の存在が妙にリアリスティック。

ナムコファン、大パニック!

ナムコの名前は、初期のゲーセンではハナマル付きの安心ブランドだった。それを一夜にして「ナムコご乱心」「大丈夫かナムコ」「**俺の信じていた**ナムコが!」とファンたちを阿鼻叫喚のぐるぐる温泉に叩き込んだのが、この『ワンダーモモ』だ。

「ロリコット星から来た正義のヒロイン」なんて設定はインストカード（筐体に貼ってある説明書）に書いてなくても、主人公がギャル丸出しのミニスカで「頑張りまーす」って媚びをたっぷり振りまくオープニングは、『ギャラクシアン』から『ゼビウス』まで脈々と育んだナムコの硬派イメージを、木っ端微塵に打ち砕いてくれた。

ゲームの内容は別の意味でショッキングだった。チープな舞台の上を主人公のモモが左右にうろちょろし、ジャンプとキックで敵を撃退するシンプルさ。

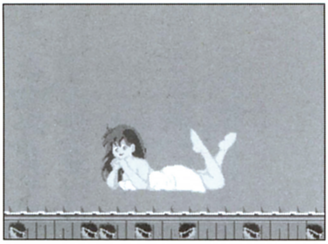
そうか、と読み流されてしまいそうだが、ちょっと待って欲しい。モモ（変身前）の動きパターンは立ち、しゃがみ、左向き、右向き、ジャンプの4種類しかなく、おまけに移動できる範囲はドサ回り並みのステージの端から端までの狭っ苦しさ。

操作のレスポンスは鈍いし、頭のてっぺんからつま先まで、一部でも敵に触れるとガシガシ体力が削られてしまう。こんな「死にまくって覚えてください」仕様に、「システムに凝るナムコ」を信じるピュアな心は、ブッ飛ばされてバックネットに叩き付けられたんだな!

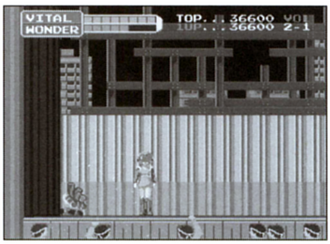
B級アイドルゲームの最高峰

さて、ここで見方を変えてみよう。本作は、B級アイドルゲームとしては実によく作り込まれているのだ。ステージの上にあるセットには、作り物バレバレの木とかハリボテの自己主張

が激しい校舎とか、ドット絵で懸命かつ適当にいかがわしさを演出する職人芸に満ちている。
　しかもその下では、ファンクラブの会員たちがズラリと並び、ステージにかぶり付きで応援するデパートの屋上アトラクションぶり。おそろいのハチマキを巻いてウェーブをする様子からは「マリマリ〜」だの「へきへき〜」だの**幻聴**が聞こえてくるほど。


ハチマキを巻き、舞台の幕を開くのを待つアイドル親衛隊たちなのだが、この幕の絵は一体??

　アイドルといえば、欠かせないのがカメラ小僧、通称カメコも大事な役どころで登場する。おもむろに現われたと思ったら**モモの股間をめがけて激写！**
　するとモモは一瞬（もっと長い気もするが）動けなくなり、ザコにやられ放題の「Vシネマ」的な仕打ちを！　各面にはボスがいて、怪ロボットのキャノンポッター、女戦士のアマゾネス、以下略としたい文化祭の出展レベルの外見のわりにゲロ高の攻撃力は、体力と一緒にやる気もグイグイと削ぐ恐ろしさだ。



幕が開いた！ 親衛隊も手を上げて応援しているのだが、プレイヤーが動けるのは舞台の上だけ。

　こうして溜まりに溜まりに溜まったストレスは、「ワンダーモモ」に変身で晴れ……**ねえ！**　画面を横切るつむじ風に触れるか、正面を向いてアタックボタンを連打すると「ワンダーリング」ほか数々の必殺技を使えて防御・攻撃力2倍のスーパーヒロインになれるんだけど、ザコの猛ラッシュも始まって結局は帳消し。
　以上、色々と文句を言って来たが、後日アルバムに収録されたBGMのボーカル付きアレンジ曲を聞くと、「実は素晴らしいゲームだったんだ！」と美化されてしまう。「すてきな夢見た おひるねたいむ〜♪」とロリ声で歌いあげた余韻も冷めやらぬうちに「モドキ サイクロンクロコクリスタル 破壊しつくすわたし あー」と荒々しいシャウトが轟きわたる、異例の変身ソングには魂をかきむしられっぱなしだ。嗚呼、あの歌の通りのゲームだったらもっと良かったのになぁ。（T）

ラビオレプス

ジャンル
シューティング

メーカー
ビデオシステム

発売年度
1987

それまで麻雀ゲームを細々と作っていたメーカー、ビデオシステム。そのビデオシステムの名を一躍有名にしたコミカルシューティング。敵に接近すると発動する「パンチ」のアイディアが素晴らしい。メカウサギの助けを待つバニーガールの存在も一部でかなり話題に。

エース仕様のメカウサギ

主人公はメカウサギ。彼は魅惑の一頭身、ニンジンでダメージを回復し、地面に降りると2本の足でテクテク歩きます。しかし本作はメルヘンでも何でもありません。

背景は光沢の美しいメタリック、「**サナダ虫メカが口を出入り**する巨大顔面」「巨大テルテルボウズ（名前はテヌキーチャウド）」「スキップする象」が襲いかかるカオティックな世界観が炸裂します。

彼らに対抗する最終兵器は「パンチ」。敵との距離が接近していないと発動しないエースパイロット仕様で、接近すればするほど敵の攻撃を受ける可能性は大きくなるし、目測を誤れば敵本体に激突と危険が一杯。逡巡は死に直結するため、**「殺すと決めたときにはもう殺している」**というマフィア並の腹のくくり方が必要になります。

それだけにボスに鉄拳をぶち込んだ時の気分は爽快。ノーミサイルクリアのボーナスを目指すには必須のテクニックです。



ウサギ型の自機は敵に近づくとパンチをだして攻撃する。悪趣味系のボスが揃った全12面。

難易度が高めな上、「アイテムの入った缶を壊さずに触れてしまうとアイテムが回収できない」「意外に大きいらしい自機の食らい判定」「無敵状態のモビルスーツが弾をばら撒きながら飛行」「ラスボス面で猛攻をかけてくる斧男は**単なるダミー**で、本当のボスは背後の壁の中に隠れている」……と底意地の悪さ（誉め言葉）が光ります。

自機の可愛さとバニーガールに引かれてコインを入れるととんでもない目にあう、色々な意味で人を選ぶゲームです。（Y）

パドルマニア

ジャンル
アクション

メーカー
SNK

発売年度
1988

SNKが低迷していた頃にリリースされた異形の怪作。テニスを過剰なまでにアレンジしまくった内容で、力士やシンクロナイズドスイミング選手と闘うアナーキーさ。ナブラチロワをパロったキャラの名前「ナグルワケルワ」が最高にイカす。

「誰の挑戦でも受ける！」球技の素晴らしさ

球技は楽しそうだけど、バックハンドにフォアハンド、トスにサーブ……と、技術を覚えるのが難しくて、取っつきにくい人は自分だけじゃないと思う。「白球を一心に追いたい！　メンド臭いこと抜きにして」とアバウトな夢を叶えてくれたのが、『パドルマニア』だったのだ。

ゲーム画面は、ごくありふれたテニスコート。しかしその闘いは、すべてのスポーツを強引に「テニス」の試合にハメ込んでしまう、恐怖のバーリ・トゥード！　プレイヤーは、デカい卓球ラケットをA、Bボタンでそれぞれ左右に回すという分かりやすい操作。「コートの後ろにあるゴールに撃ち込めば1点、制限時間内に取った総ポイントが多い方が勝ち」と、これまたシンプルな決着だ。

最初の試合こそ、相手もラケットを持ち、テニスらしいことをするものの、第2試合「バレーボールと対戦！」から早くもタガが外れる。「サーブ、レシーブ、アタック！」と3人体制なんだけど、トスを高く上げすぎ&方向間違えによる**自爆点**だけで勝利！

4面の相撲取りはニブそうに見えて、「速いボールが直撃すると失神」ルールにより、意外と憎らしい強者だ。それはいい、と「マニア」な世界観を受け入れかけた自分も、第6試合の「サーファーと対決！」＝**海に叩き落としたサーファーの数が得点**なのは、「ちょっと待て！」と我に返ったのだった。（T）



テニスという名の異種格闘技戦！ プレイヤーの敵はスポーツそのもの。

アサルト

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1988

システムⅡ基板の拡大縮小機能を存分に活かした戦車ゲーム。ツインレバーを用いた戦車の操縦は慣れないと厳しい面があったが、その独創性は魅力的。遊びをクリエイトするナムコらしいチャレンジャブルな一本である。

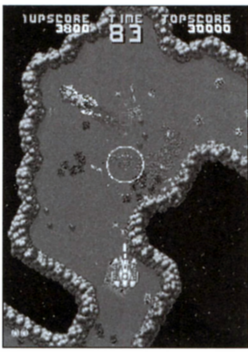
（当時の）最新鋭ハード「システムⅡ」の威力を発揮

日本が世界に誇る「ぐるぐる回転ゲーム」の代表作が『アサルト』だ。このジャンルで類似の作品は、同じナムコの『メタルホーク』以外にまったくない、と断言できるけど。

『アサルト』の存在は、その基板に使われた「システムⅡ」を抜きにしては語れない。アーケードゲームは、プログラムを記録したROM部分と、それを動かすシステム部分の2つに分かれる。家庭用ゲーム機とは違って、こうした基板はLSIをハンダ付けした「工業製品」で、オール込みで販売したら、ムダに割高になる。そこで、システム部分（高価）とROM部分（わりと安い）とを切り離し、新しいROMを載せかえるだけで違うゲームが遊べる「システム基板」が生まれたわけだ。

そして88年当時、最先端ハードの道を突っ走っていたのがナムコだった。同社はハイテクをありったけ注ぎ込むことに情熱的なメーカーで、他社に先がけてポリゴンのレーシングゲーム『ウイニングラン』（89年）を創り出したが、**先がけすぎてゲームバランスが少しつらかった。**あと先がけた目を持ってないと、ハコを集めたオブジェがF1カーに見えないほどの先がけぶりだったのだ。

そんなわけで、88年に登場したナムコの「システムⅡ」は、画面を回転、拡大、縮小する効果を楽々と実現してしまうハイパワーな最新鋭ハードだった。その専用ソフト第1弾として登



これぞ、「システムⅡ」基板の申し子! 拡大・縮小・大回転のフルコースだ!

場したのが、ウルトラ戦車ゲームの『アサルト』である。

自機の戦車を中心に、ラピュタのように空を飛ぶ「浮遊大陸」が大回転！　システム基板の「できること」をそのまんまゲームにした直球勝負にはシビれるほかはない。おまけに、あの**大河原邦夫氏がデザイン**した戦車に、**２本レバーがニョッキリ突き出たコンパネ**と来れば、傾奇モノ好きの血は沸き立って当然だ。

戦車が回れば世界も回る

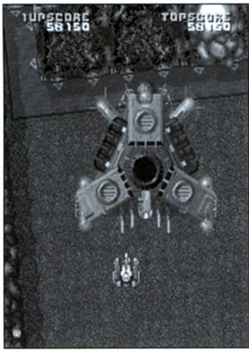
『アサルト』の操作は、２本のレバーが戦車のキャタピラ（左右）に対応している。２本を同時に前へ倒すとストレートに直進し、同じ横方向へ倒すとゴロゴロと横に転がる。それぞれ前と後ろに倒すと、ぐるりと旋回ターンだ。といっても回転するのは画面のほうで、敵はもちろん飛んでるタマまで回るからややこしい。

この独特のドライブ感覚に慣れるまでが大変。しかし「ドカンと1発！」のブッ放しフィーチャーもある。ひとつはレバーを開くように左右に倒した「ウィリー」の体勢から撃つグレネード弾。広い範囲にわたりダメージを与えるだけでなく、敵の弾を消す効果も持つ、攻防一体の頼もしいヤツだ。

もうひとつは、戦車をジャンプさせる「リフトゾーン」。この上に乗って飛ぶと、空中に浮かんでいる間はグレネードが使い放題で、遠くのカタい敵を先に叩いておくこともできる。けど、「自分のいる場所をさらけ出す」（飛んでるからね）デメリットは大きく、着地点にミサイルを撃ちこまれたら**逃げようがない悲劇に！**

スキルアップすると、「画面を操る」面白さに目覚め始める。地形を利用して巨大戦車を一方的にタコ殴りするのは序の口、「ホッパー」という急降下してくる嫌なザコを、岩にぶつけて自滅を誘ったり、マップを覚えて視界の外にある砲台をグレネードであぶったり。

後半ほど長丁場が続き、自分のスタミナ切れがライバルになった。攻略に手間取ってると、ほどなく続編の『アサルトプラス』が出てしまい、うれしい悲鳴を上げたよなぁ……。（T）



2本のレバーによるキャタピラ操作は難しいが、マニアにはたまらなかった。

カベール

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
TADコーポレーション

発売年度
1988

トラックボールを用いてキャラと照準を同時に動かすアクションシューティング。単純明快で爽快感ある作りが一部で好評だった。後に、同じようなシステムの『ブラッドブラザーズ』が発売された。

撃って撃って撃ちまくれ！

おっす、オラ、スタローン！殺すぜー敵をよーひとり残らずバリバリ撃って撃って撃って撃ちまくってみんな殺して世界は俺のモノだぜ**もう最高！**

……で説明が終わるゲームですが、そうもいきません。

当時の日本のゲームセンターでは、ボンクラ戦争アクション映画から影響を受けたというか、スタローンやシュワルツェネッガーに似すぎたキャラクターが登場するゲームがたくさん存在しました。そのひとつが、この『カベール』です。本作は、自分が画面の手前を右往左往しながら、画面の奥から迫りくる敵の部隊をマシンガンと手榴弾とその他パワーアップアイテムを取りつつステージをクリアしていくゲームです。

画面の中には主人公と照準が表示されていて、弾の発射ボタンを押している間は主人公の動きは固定されるという、書いただけでは分かりにくいタイプだったから、**あまり流行らなかった**ようです。

そのほかには手榴弾投擲ボタンと回転して弾を避けるボタンが付いていて、敵に照準を合わせながら建物や戦車をガンガン撃ち、弾が飛んできたら左右にかわし、危険な状態になれば回転して弾をかわします。

筋肉と銃弾と爆発

そもそも80年代には、全世界で戦争映画が山のように作られました。

そのブレイクのきっかけになったのはスタローンが主役を張った「ランボー」シリーズです。1作目こそただ住人たちと違う身なりをしている余所者というだけで、保守的な田舎町で迫害されて追い詰められていくベトナム帰還兵の苦悩と狂気を描いた傑作でした。しかし2作目以降はそんなヒッピー臭い苦悩や葛藤を一切無視した単純明快戦争アクションバカ一代映画とな

り、**コーラとハンバーガーが脳にきちゃった**頭の悪い全世界のティーンエイジャー（現在30代近辺）の心を鷲掴みにしてしまったものです。

頭の悪い当時のティーンエイジャーは、「俺もランボーやコマンドーになりてえ！」と**全員**思っていたものです（俺の中で全員なので間違いありません）。



トラックボールで照準を合わせ、マシンガンと手榴弾を使って画面奥から迫り来る敵を倒す。

当時のゲーセンには巫女さんが空を飛びながら敵を撃つゲームなどなく、筋肉と銃弾と爆発が世界の3原則でした。

当然この『カベール』でも登場人物はスタローン似、というかスタローンのパチもんのB級映画のイモマッチョなイタリア系白人な感じがします。

でも、導入されたのはキャラや背景だけではありません。**主人公がゴロゴロ回転してる間は弾の当たり判定がない**というアレなんかは、もう間違いなく映画から導入されたものです。

映画を見て「俺もスタローンになりてえ！」と思ったときにやりたかったことをかなり忠実にできるようになっています。



ステージクリアすると、ランボー似の主人公が画面奥に走っていきます。頑張れパチランボー。

建物や整備中の飛行機なんかを自動小銃連射でバンバン破壊し、得点の描かれたパネルなんかを拾い集める操作系は、想像するよりかなり分かりやすく、快適にプレイできるでしょう。

しかし、ボス戦ではプレイヤーが死ぬたびに全回復するうえに、主人公はコンティニューするまで手榴弾は減ったままとなるのが相当厳しいところです。

つまり、1人目で手榴弾を使いきって負けたら、そこに待つのはもう地獄という大変ワンダフルな仕様になっています。このボス戦で、積み上げた百円玉を使いきることのなんと多かったことでしょうか。

でも、そのステージを生き残って浮かれながら画面の奥にガ二股で走り去っていく**パチランボー**（俺命名）の姿を見られたらそれでいいんです！

戦争最高！

（A）

ゲイングランド

ジャンル
アクション

メーカー
セガ

発売年度
1988

固定画面、俯瞰視点によるセガのアクションゲーム。捕虜の救出方法、キャラの選択、敵の倒し方など、あらゆる局面において緻密な戦略が要求される。奥深い内容がマニアたちを虜にした、セガの隠れた名作である。

留年しちゃうぐらい面白かったゲーム

ボリュームのあるゲームにのめり込めるかどうかは、「**師匠**に出会えるか」によるところが大きい。家庭用ゲームなら粘りたいだけ粘ればいいようなものだが、百円玉×遊んだ回数だけサイフが軽くなるゲーセンでは、ゴールが見えないほどスケールが大きい作品には、腰が引けてしまう。自分が幸いだったのは、そういう得がたい師匠が同じクラスにいあわせたことだ。学校にほど近い店で、マンツーマンで続けられる特訓の日々。その甲斐あって、2人とも留年する運命になろうとは……。

その当時でも珍しい固定画面の見下ろし型アクションで、総勢20人ものキャラクターがひしめいて出番を待っている。凝ったバックストーリーも、やる気を大いに盛り上げた。

高度に文明が発達し、平和で統制された時代があまりに長く続いたために、青年たちから「闘争本能」が失われた未来。自殺の急増を重く見た政府は、コンピュータ上に築かれた仮想世界「ゲイングランドシステム」で生命力の回復を狙う。何もかも順調に見えたが、あるときを境にシステム世界から抜け出せなくなり、悲観した参加者たちは自殺・発狂に追い込まれる。政府はシステムの破壊も辞さず、との決定をくだした。

そして、3人のエキスパートたちが、最後の作戦に挑む……。

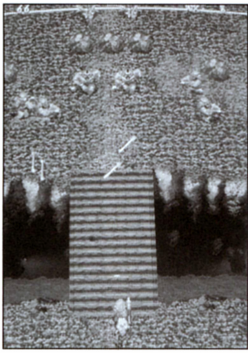


その世界観は現在でも十分に通用し、ゲームとしてもさらに面白い。

使えないジェネラルが好き！

最初の3人は、1人目がライフル持ちのジョニー。射程もそこそこ、Bボタンの特殊攻撃は下がりながらでも上に向かって撃てる、頼れるナイスガイ。2人目がベティ。単発のピストルと爆弾を持ち歩き、爆風で壁の上の敵も倒せるちょっと危険な女。そして3人目がアスラ。**ハゲで裸に腰ミノ**つけて浅黒く、槍を片手にちょこまかと駆け回る、今なら放送コードに引っかかりそうないでたち。

最初こそ政府の人選センスを疑いたくなったが、仲間を現地で回収していくゲイングランド世界では、足の速さはかけがいがなく貴重だ。もちろん、1人プレイではアスラ（別名アベベ）は投入しにくいが、2人プレイとなると話は別。キャラクターの1人、ウォーターナイトは噴水のトラップを置いて敵の突進を止められる（別名水芸）。彼とアスラを組ませると、足止めをしてる間に味方を回収して、という囮戦法が使える。


キャラごとの位置付けが明確で、どのキャラでも、その性能を楽しめた。

絶妙なのは、面ごとにベストとも呼べるコンビが、ほぼ必ずあったことだ。どう見ても役に立たなそうな、曲がる軌跡を描くブーメラン使いのバルキリーが、高い場所を撃てる弓矢使いのバーバル（別名ジジイ）が城壁の上の敵を一掃した後に、壁の内側のいやらしい場所に潜む蛮族たちを軽々と倒していく鮮やかさといったら。ゲーセンでのシーンを再現すると「ほら、ブーメランねーちゃん出して！」「えっと、これかな」「ああ～ファイヤーナイト要らない。**速く殺して次！**」……師匠のリモコンを受ける自分だった。

ステージは、10面ごとに古代、中世、近代中国、未来、の順に時代をたどっていく。一番ドラマティックなのは、38（4-8）面のレーザーバリアの通り抜け。敵を全滅させてもクリアにならず、制限時間内に助けたいキャラだけ逃がさなければならない。明らかにバグなのだが、プレイヤーごとの思い入れが、実に面白かった。

「なんでそいつを助けるんですか？」

「いや、**ジェネラルは火を吹くから**……」（T）

最後の忍道

ジャンル
アクション

メーカー
アイレム

発売年度
1988

アイレム硬派路線の頂点とも言うべきアクションゲーム。忍者「月影」が、父を殺した敵たちへの復讐と己の出生の謎を探るため、様々な武器を用いて闘いに挑む。難易度が高いところも本作のカリスマ性を著しく高めた。

闇に生まれ闇に死す

アイレムのダークかつ緻密なグラフィックと重く力強いBGM、初心者お断りの高難度が、闇に生まれ闇に死する忍びの定めを描き出します。

本作のリリースは1988年。前年の『ワンダーモモ』『サイコソルジャー』、この年の『メルヘンメイズ』『スーパーリアル麻雀PⅢ』などが、ゲーセンに華やかさをもたらしていた時期です。ゲームギャルのキャラクター性という新たな表現に沸き返るゲーセンの中、本作は**孤高の位置**にいたような記憶があります。筆者のひいきにしていたゲーセンにおいて、上級プレイヤーはひっそりと現れひっそりと後半面で討ち死にしていました。まるで主人公「月影」の如くに。

当時、筆者はそんな彼らが羨ましくて仕方ありませんでした。プレイヤーとしての腕前はもちろん、あの暗くストイックで死と儚さに満ちた世界観を、傍観するのではなく、プレイすることで**「作り出せる」**のが何よりも羨ましかった……という記憶があります。

死闘の果てに

本作の主人公・月影は、刀・手裏剣・爆薬・鎖鎌の4種類の武器を操ることができます。これらの武器はそれぞれ「防御力に優れた刀」「攻撃範囲に優れた手裏剣」「攻撃力に優れた爆薬」「威力と攻撃範囲を兼ね備えた鎖鎌」と得意分野が異なっており、敵の攻撃によって使い分ける必要があります。

これらの武器には刀の「上振り・突き刺し」、爆薬の「設置（地面に爆薬を仕掛けるが、下手に使用すると自分が不利になる趣味の技）」、鎖鎌の「振り回し（レバーで周囲を薙ぎ払う）」といった特殊な使用法があるのがポイント。特に刀と鎖鎌の特殊攻撃は知らないとクリアできない重要な要素です。

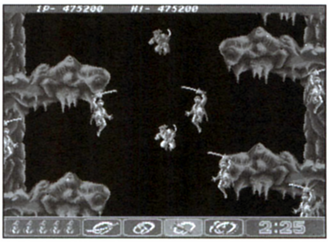
また、アイテムで出現する「分身」は月影の動きをトレース。完全無敵なのに加え、本体と同じ武器で攻撃可能。空中で静止させることもでき、道中、ボス戦ともに役に立ちます。

　これだけのスペックを持つ月影ですが、敵の攻撃を喰らうと一発アウト。これが本作の難易度を**急上昇**させています。本作の敵は、各種類入り乱れた複合攻撃が多いため、面の特性と敵の特性、そして武器の特性を把握していないと面白いように殺されます。初心者にとっての難関は、空中から飛びかかってくる忍者と、飛び道具を使う鉄砲兵、そして耐久力の高い雲水とゾンビ侍（落武者?）の複合攻撃が展開される3面。ここを越えると、さらに難易度の高い4面が待ち受けています。基本的に難易度は上昇しっ放し。特に最終面では、**伝説の「竪穴下り」**がプレイヤーの財力と記憶力を試します。



4種類の武器を備えたハイスペックなキャラでも、なかなか先に進めない難易度である本作。

　この「竪穴下り」は、縦スクロールする穴のあらゆる場所に剣を持った忍者が配置されており、回避して進むしかないという趣向。しかもこの密度が半端ではないことに加え、月影は攻撃を受けると一発でアウトという悪条件。パターンを作るためには大量の**コンティニュー必須**、パターンを作っても忘れてしまったらアドリブでの回避ほぼ不可能という、まさに地獄行き。アクションゲーム史上において語り継がれる恐怖の難所といえるでしょう。



これが「竪穴下り」だ! 出てくる忍者を華麗に回避するのは何回もプレイをしないと、まず無理。

　そしてボスを倒した月影が人狼の一族であることが判明、仲間と共に駆け去って行くエンディングもまた、アクションゲーム史上において語り継がれる名エンディングのひとつです。本作は後に、ライフ制となり難易度を大幅調整されてPCエンジンへ移植。アーケード版で挫折したゲーマーのみならず新規ユーザーを獲得、同機種の名作として今もその名が輝いています。

（Y）

サイバリオン

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1988

トラックボールでドラゴンを操作するタイトーのアクションゲーム。操作形態が特殊なだけでなく、マップが毎回ランダムで変わるというゲーム内容も特殊。さらにエンディングが一〇〇種類以上あるという特殊づくめな作品。

トラックボールをブン回せ!

途中で道が分かれ、結末が変化する「マルチエンディング」の始祖が『弟切草』や『To Heart』ではなく、『ダライアス』であることは、ゲーム業界の定説です。いくつものルートをすべて制覇する意欲をそそるのは、繰り返しプレイし、リピーターを定着させるための見事な戦略でした。

さらに、ほとんど偶然の乱数+細かい条件でストーリーを決定すれば、毎回の展開が違うから永遠に遊び続けるだろうとばかりに、**100個以上とも言われる膨大なパターン**を用意したのが、この『サイバリオン』なのです。

自機「サイバリオン」の外見は黄金のドラゴン、正体は不明です。後で説明しますが、やるたびに設定が違うので……。

でかいボールを回す「トラックボール」の回転が速ければ速く動き、遅ければそれなりという操作です。体は、よく縁日で売ってる、階段をビヨンビヨンと落ちていく玩具のようなジャバラになっていて、縮んだり伸びたりします。敵弾にダメージを受ける「当たり判定」も変わりまくり、**シッポの世話**まで見ないといけません。

怪光線とか粘液とかマルチなシナリオ

サイバリオンの武器は、口から吐く火炎。これもせっせとボールを回転させてゲージを稼げって厄介な仕様で、ヘタを打つと包囲されて動けないが、反撃するためには動きまくる必要という手詰まりに追い込まれます。いつでも高速回転! うなれ炎のコマ! ぎゅううう!(手の肉がボールとパネルの隙間にはさまれた音。痛いです)

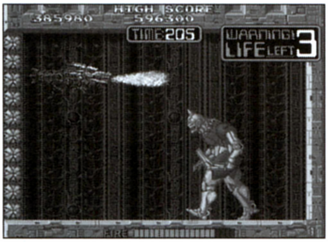
1回遊ぶと腕が疲れ果て、2回目はNGなのが**マルチエンディングの趣旨に逆らってます。**不自由なまでに長いボディを

痛めつけるために、待ち受けるステージも意地悪なギミックで一杯です。マグマ溜まりは、1秒でも留まっていると体力ゲージが丸ごと持っていかれますし、トゲだらけの鉄串が天井という天井から生えて来ます。**ここはスペース拷問部屋か？** 完全会員制SMクラブに迷い込んだような魂の暗さは、真性の人は必見です。

　最大の特徴は「マップとシナリオを毎回自動生成」。**攻略パターンが作れねぇ！** そんなアドリブ性に付いていけないユーザーに配慮して、コースは大まかに基礎編と実戦編に分かれています。基礎編では、ゲームオーバー時にアドバイスを表示してくれるサービスつき。

「今の飛行物は誘導型！ 早めに殺すのがコツ！」「今の飛行物は動きが遅い！ あせらず殺そう！」「今の飛行物は急いで殺そう!! さぁ再挑戦だ！」

　後ろのウザい解説くんギャラリーを急いで……いや何でもないです。



金色の龍をトラックボールで操る、マルチエンディングのアクション。マニア好みの1本。

　さて、技術も一通り学んだら、いよいよ実戦編に突入。無限軌道ストーリーの始まりです。

「見慣れぬ巨大な宇宙船が天をおおい、怪光線が私の体を宙に浮かせた!! （中略）…そう気付いた私は、敵の目を盗み、巨大ロボット、サイバリオンを奪い取った!! なんとしても、やつらの野望を打ち砕き、地球の危機を救わなければ…!! 《ダメージをさけつつ進もう!!》」

……十分に心理的ダメージを受けた気がします。こういう強引なイントロを皮切りに、主人公は得体の知れない肉を焼いて食ってサイバリオンの火力が最大（なぜ？）とか、助けた女性に異星人が乗り移っていて溶けたり襲いかかって来たりとか、**自分ソックリな男の口から緑の粘液**とか、唯一の味方が死んで「命の限り戦ってやる!! 《次のエリアでは死なないようにがんばれ！》」と決意したりとか、脳内ドパーミン垂れ流し人生を快進撃。ある物語の中では、敵の怪生物を生み出したのが、地球人の老科学者という衝撃の事実が！ 彼はエンディングでは様々な食い殺されっぷりを見せてくれて大満足。すべての後味は、タイトーの名作曲家OGR氏による耳心地のいい音楽に洗い流されていきます……。（T）

スーパーマン

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1988

いわずとしれたアメコミヒーロー「スーパーマン」のゲーム化作品。しかし、スーパーマンがあまりにも弱すぎて萎える。シューティング面は、そこそこ爽快感があるだけに、アクション面のチマチマ感を何とかして欲しかった。

スーパーマンVS全身タイツ男

かつて原作つきゲームを作るメーカーには大した覚悟も原作理解も高度なプログラム技術さえも不要な一方で、原作ファンにとってそれに向き合うのに、**ステゴロ上等**な腹をくくるべき魔の刻(とき)がありました。

そんなムリヤリ開かれたキャラゲー的悟りの窓に、飛び込んできた小鳥が『スーパーマン』。

ええ、たとえ何が起ころうとも幻滅しませんとも。**「今度はツナギでも着てキノコでも取るのか?」**と脳内に描いた最悪パターンから目が醒めれば、青いタイツに鮮やかな赤いパンツ、堂々と張った胸にはSの字が映えて、一応はスーパーマンらしく見えるじゃありませんか。たったこれだけで、すでに許してあげたくなるのが『**オバQ ワンワンパニック**』世代のもろいトコロ。「甘いのうッ甘いのうッ小便ちびりそうじゃあ」と米兵のチョコをあがめ倒す「はだしのゲン」体質がどうにも抜けません。

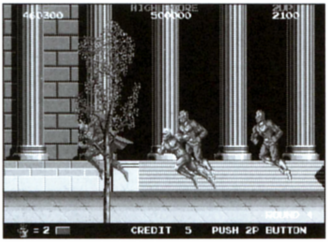
スーパーマンに襲いかかるのは変質者の群れと判別しがたい、全身タイツの悪党たち。ドットを打てばいいんだから、もっとハッタリ利いた服がまとい放題なモノを、友達からかき集めた10万円で自主映画を撮るっぽい安そうなコスチュームなのはどうしたことか。未来の素材はボクらの想像が及ばぬほど機能的だからペラペラに見えるというテレビ版「スタートレック」の法則でしょうか。

弱いぞスーパーマン! 家から出るなよ!

ゲーム本編は、各ステージが左から右に進む横スクロールアクションゲーム、上か下かのどちらか縦方向にスクロールするアクション、そして横スクロールシューティングの3モードから成る、少ないキャラクター数をやり繰りして展開に起伏を出

そうとした努力のあとが窺える構成です。うち前者2つで使えるスーパーマンの攻撃は、通常状態ではリーチの短いパンチ、もっとリーチの短いキック、以上。1対多の格闘アクションにおける救済策である「投げで複数の敵を巻き込む」技なんてなく、丹精込めて1発1発ザコを処理する地道なスーパーマン。空を飛べるコトで唯一クリプトン星人としての矜持を見せようとしても、敵たちも平気で空中浮遊してきます。この世界ではスーパーマンでなくてノーマルマン、危うしというか**「家の外に出てくるな」**といった控え目スペックです。

そんな強者ヒエラルキーの頂点から一気に突き落とされた彼氏が、どうにかヒーローしていられるのはタメ攻撃のおかげ。パンチボタンを押し続けると、貫通力のあるエネルギーボールが飛び、横一列に連なったザコどもをなぎ倒す、頼りがいのあるヤツです。希望の光が差して



敵も同じポーズで空中浮遊してくるこのゲーム。
どこがスーパーなんだ！ クラーク・ケント！

きたように錯覚しがちですけど、タメ時間がかかる上に発射後の硬直が長く、外すと無防備になるリスクの無法な高さ。もちろん敵にも飛び道具を撃つメンがいますが、そっちは連射能力つきかつ硬直ナシのありさまで、「今のボディが**偽物の粗悪品**で、向こうが悪のコンピュータに乗っ取られた本来の体」という妄想が沸き出します。それでも、力任せで突進オンリーのボスに対しては2、3発でケリがつくので、ガマンの限界ゲージは振り切りを回避。エラさに反比例して脳ミソが軽くなる現代組織の病理、にしてもホドがあり過ぎです。

そして横スクロールシューティング面では、キックボタンで目からビーム、パンチは相変わらず接近用ですがタメ撃ちも使用OKで、さっきまでの貧相さがウソのような**アーマー富豪**ぶり。隕石が降りしきってミサイルが飛び交い、オーラスに待つのは触手ビュンビュンのメカニカルなボス。「こんな面白いゲーム、初めてやったヨ！」と『ダライアス』と『グラディウス』をコネ合わせたものをマウントパンチで粉々に砕いたような小品シューティングを押し頂くピュアな心境になれるのは、ゲーム飽食な昨今では貴重な体験ではないでしょうか。（T）

スプラッターハウス

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1988

タイトル通り「スプラッター映画」をモチーフとしたナムコのデモーニッシュなアクションゲーム。映画「13日の金曜日」のジェイソンさながらの主人公が化け物たちを角材で撲殺しまくるショッキングなシーンは必見。

ホッケーマスクで僕もムキムキに！

たいがいの新機軸には驚かなかったゲーセン坊やたちを「そう来たか！」と驚嘆させたスプラッターホラーゲームが『スプラッターハウス』だ。

タイトルから予想されるように、ハウス＝洋館にスプラッターの惨劇が吹き荒れるこの作品。「エクソシスト」を彷彿させるブキミ館の中で、「死霊のはらわた」と「キャプテンスーパーマーケット」の化物たちを一緒くたにミキサーに放り込んだような見苦しい（ホメ言葉）奴らが、心臓には最悪のタイミングで襲いかかってくる。

それを迎え撃つのがヘルマスク（外見はホッケーマスク）をかぶった主人公の「リック」。**あんたもスゲエ怖いわ！**

別にリックも生れつきジェイ〇ンと瓜二つだったわけじゃない。天気が険悪になり、雷がゴロゴロ鳴り出した山中で、恋人のジェニファーとともに一夜の宿を求めて訪れた古びた屋敷。そこは恐るべき「スプラッターハウス」だったのだ。

映画なら「どうして山の中を歩いてたのか？」といった前フリを描くものを、コイン投入と同時に「ヘルマスクの精」がリックに憑依！　目が醒めたら彼女は行方不明、**フサフサだった髪もスキンヘッドに成り果てるわ**と最速理論でドン底まっしぐらな彼氏だけど、代わりに筋肉ダルマになれたおかげで、悪霊だらけの館の奥へと進撃！

水子を生み出す腹にパンチパンチキック！

リックがザコを素手で殴ると、粘液たっぷりの頭が「ぶしゃあっ！」とゲ〇のようにハジけ飛ぶ。この時の〝へばりつく〟感触がたまらない。

生身の拳でもパワーはあるものの、届くリーチはやはり短く、多くの敵にラッシュで突進されると、さばくのが間に合わなか

ったりする。生身のスライディングも強力だが、直撃させる呼吸がなかなか難しい。
　そこで手にしたいのが数々の武器だ。
角棒。
斧。
ショットガン。
　あの～しぶきがスプラッシュしそうなエモノばっかりなんですが！　ナイフやスパナもあるが弱いしなぁ。
　仕方なく角材を持たせると、腰の入ったフルスウィングをやってのけるリック。ブウ～ンと一閃、壁に「べちゃぁぁぁぁぁぁぁ!!」とへばりつき。ハエ1匹潰しても気分が悪くなったボクが、こんなにたくましく！
　そして下水道を腰まで漬かってじゃぶじゃ歩き、挙句にたどり着いた部屋では「ポルターガイスト」がお出迎えという閉塞感たっぷりの展開。まあ、ブチのめすのが得体の知れないモンスターなら後腐れもないんだけれど、後半にかけて加速度的にイヤ～な敵になっていく。ザコの「デッドマン」をブン殴り、崩れた胎児のような「ノブー」を蹴り飛ばし、敗れた腹から臓物をのぞかせた「イビルドッグ」をキャインと鳴かせ、死霊使い「マスターデッド」を仕留めて、ようやくジェニファーを発見するリック。
　ホッとしたのも束の間、**ヒロインがカギ爪の痛い怪物に変身。**そりゃないよママン！
　今どきのゲームなら「1回目はバッドエンド、2回目にグッドエンド」という救済措置があるところだが、そんなものはまったくないままに恋人もその手にかけてしまう血も涙もなさ。これはもう文句なく史上最強のバッドエンドに決定！
　いや「エンド」は実はもっと先で、恋人を失ったあとに水子たちに背中に乗られ、ソイツらを潰し、あげく**水子を産むボスの腹にボカスカとパンチ**を入れまくってるうちに、何だか自分が別の何かをヤッてる気がしてならないという、至高の盛り上がりが待っている。一応、続編の『スプラッターハウス2』や『3』（メガドライブ用）では、ジェニファーが生き返るハッピーなどんでん返しがあるんだけど、**「大人しく死んどけよジェニファー！」**とお星様にお願いしたいところだ。（T）



ホラー映画の演出を忠実にゲームに移植してしまった本作。アイディアは面白いが気分は悪い。

チェルノブ

ジャンル
アクションシューティング
メーカー
データイースト
発売年度
1988

「放射能汚染により超人化したチェルノブが戦う」という社会風刺の効いたポリティカル・アクション。死に向かっているとも知らず、チェルノブは走り続ける。進め、チェルノブ！ アトミックランナーよ！

単なる偶然の一致です

ネーミングは、言うまでもなくゲームの命です。

宇宙からの侵略者『スペースインベーダー』こそ、ドット絵に恐怖とスリルの息吹を与えた名前。『パックマン』が『ピザマン』だったり『丸マン』だったりしたら、あの全米を巻き込む大旋風は起こせなかったでしょう。

『ATOMIC RUNNER チェルノブ ～戦う人間発電所～』

付けた時点で涅槃に旅立ちそうなネーミングです。

折りしも、チェルノブイリ原発が本当に事故った時期とバッティングし、「不謹慎なパロディだ」と世間のヒンシュクを買ってしまうことに。当時のデコ関係者が「単なる偶然の一致です」とTVで説明を行ったんですが、誰も信じません。後に当時の関係者から聞いた話によると、あれは本当だとか。事故の半年前に耳にした、チェルノブイリ原発の響きが気に入ったから……というのは、危険な先物買いだったんでしょうか。ちなみに、タイトルの左上には、労働者のカマ＋ハンマーの旧ソ連マークが輝いてます。

「ある日、**原発の爆発**が起き、その時、爆風下に炭鉱夫 チェルノブがいた」

「九死に一生を得たが、**彼の体は異状能力に支配**されていた」

釈明がムダになるのもやむなしって気配濃厚なオープニングです。

「超人として生きる決意をした。だが……デスタリアンの触手は彼にも」

「行け！ チェルノブ！ 我が前に敵はなし」

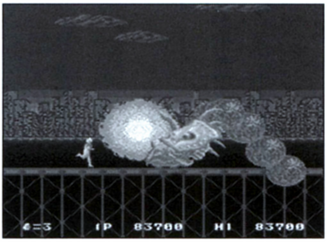
いきなり出てくるデスタリアンが原発事故と関係あんのかどうか不明ですが、売られたケンカを買うチェルノブ。肩プロテクターのボディコンスーツは自前のようです。**炭鉱夫なのに。**

行けチェルノブ！　後退はNGだ！

『チェルノブ』は前へ前へと走り、ショットを撃って敵をなぎ倒して行くスクロールアクション。ありがちに聞こえますが、**後退は不可能**。いったん通り過ぎてしまえば、たとえ足のすぐ後ろに落ちてるアイテムでも拾えません。

　これでは、背後から忍び寄る敵にやられ放題。しかし、我らが無敵（自己申告）のチェルノブは、後ろを振り返る機能つきです。その間も、足は休まず前進ランニング！　うかつにアイテムを運ぶザコをムーンウォークで倒してしまうと、今まさに取らんとしていたアイテムがぐんぐん遠ざかっていく悲劇などしょっちゅう。流れ落ちる涙が垂直落下する余裕さえ許されてはいないのです。

　相対する敵組織、デスタリアンの面々と待ち受けるステージも、チェルノブの背負った宿命の重さに負けてません。背景には静脈がからまり、ツタらしきロープには何かの実がぶら下がる。壁には顔の無い体が塗り込められ……いっそ胎児だの内臓だのグロくても正体が分かってれば慣れるところを、地上のいかなる物体にも似ていないオブジェは常に不安電波を神経に送り続けます。**オレはこんな異次元を走ってる場合なのか？**



タイトルもさることながら、後ろに向けても、戻ることはできないアクション部分もまた奇天烈。

　そうこうする内に、2面もいよいよオーラス。

　巨大土偶が現れました。目が2つあって、ずんぐりむっくりの遮光式です。被……いや叡智の光で細胞が活性化されたヒーローと、悪の手先となった土偶との果てるともない死闘は、奴の首がロケット噴射で去っていき終止符が打たれました。4面で帰ってきた土偶。チェルノブは異常な敵を、重力分銅、**赤城山ミサイル**など、効果が名前からさっぱり想像つかん武器で次々と葬り去ります。

　さあ、やっとラスボス！　自由の女神の上！　疑問を感じるナーバスさはマヒ済み。最期の敵を倒し、チェルノブの胸に虚しさが去来するヒマもなく「死」に追いかけられるエンディング。彼は今もどこかを走っているのかもしれません。闇の中で青く光ってたら要注意です。

（T）

超絶倫人ベラボーマン

ジャンル
アクション

メーカー
ナムコ

発売年度
1988

『源平討魔伝』のスタッフが再集結して完成させたノスタルジックな雰囲気が印象的なアクションゲーム。独特な操作形態「ベラボースイッチ」の存在、個性あふれるキャラクターなど、忘れがたい一本である。

「ベラボーボタン」でボタンがめり込んだ!

見る人が見れば「フマキラー」と分かるポスターが貼られ、丸い赤ポストも懐かしい昭和40年代の下町で、「遊星仮面」を思わせる口出しヒーローが超科学のメカたちと対決! じわりとレトロな涙腺を刺激しつつ、80年代末期ナムコの「ゲームシステムへのこだわり」の熱気が詰まったアクションゲームが『超絶倫人ベラボーマン』だ。

平凡なサラリーマンの中村等(29歳)が、アルファー遊星人から授かった「銀の力」により、全身バネの伸び~るヒーロー「ベラボーマン」へと変身。マッドな科学者「爆田博士」が率いる世界征服軍団と、3つの世界「ご町内」「海底」「忍者屋敷」をまぁ~たにか~けな~がら(サントラCD収録の主題歌より)戦うのだ。

『ベラボーマン』の操作形態は、1本のレバー+2ボタン(攻撃とジャンプ)と普通っぽい。しかし、ボタンが**「ベラボーボタン」**(正式名称は「タッチレスポンススイッチ」)と呼ばれ、叩く力の入れかたによって弱、中、強と三段階の区別が付けられる、電子ピアノの鍵盤を応用した特殊なものだ。気合いを込めてぶっ叩けば、「ベラボー」と叫んでびよ~んとバネの腕や足が伸び、弱く叩けばリーチの短い攻撃が出る。

それだけでも「親の恨み」とばかりにビシバシなんだが、さらに大ジャンプ中に攻撃ボタンを連打すると、普通は届かない高いところまで行ける**「ジャドーハイジャンプ」**(正式名称)のせいで、ボタンへの〝迫害〟はエライことに。全盛期には、2台に1台は「ボタンが陥没していた」有様で、運悪く引き当てると1コイン損したものだ。

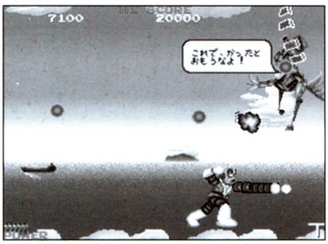
「わしが爆田博士じゃ!」と毎ステージ主張するラスボス

全32ステージに登場する敵キ

ャラクターたちは、これも「データの制約」による結果論だとは思うが、「使い回し」がけっこう激しく、「トリプルファイター」のようなチープ特撮番組を彷彿させる。それだけに顔ぶれには愛着もわき、中ボス1人1人の姿が今でもソラで浮かぶほど印象深い。

　そんな中でも、最も思い出深いのが「わや姫」と「ピストル大名」の2人だろう。一方は、「ちくわよ!」（としか聞こえない）と勇ましい女性型サイボーグ。他方は、「頭に巨大なピストル、服は裃（かみしも）、手と足には扇子」というカッコで、殴られると「わしが悪かった。ゆるしてくれい」と**3回もウソをついて**だまし討ちする、あっぱれ卑怯キャラだ。

　もちろん、お約束の「ライバル」＝ベラボーマンと同等の能力を持つ「ブラックベラボー」もバッチリいる。「勝負だベラボー!」と何回も挑戦し、あっけなくパターンにハメられる情けなさまで「いたいた、こういう奴」とそれっぽい。ステージ開始ごとに**「わしが爆田博士じゃ!」**と主張するラスボスを含め、どの敵も「憎たらしさ」はあっても「冷たさ」は微塵も感じさせなかったのだ。味方キャラは、「福引き券」を集めるとアイテムをくれる「福引き男」のみだが、奴は殴りまくるのが基本だ!（何もくれなくなります）。



特撮ヒーローを模した設定のアクションゲームで、あの源平プロの2作目。システムも凝っている。

　スタッフ的には、『源平討魔伝』を制作した「源平プロ」の2作目であり、地上と水中（シューティング）の2モードや、ダジャレの多さ、「これで勝ったと思うなよ～」など名ゼリフの流用もアリと、コミカルでありながら、前作の風格を引き継いでいるのが嬉しい。

　個人的な体験を語ると……学校から半径1キロ以内にあるライフ設定の多いゲーセンの目星を付け、放課後になれば自転車を必死でこいだ。まず千円札を50円玉（100円の店は論外）×20枚に崩し、ゲームオーバーのたびにチラ、と後方を確認して、待つ人がいなければ慌ただしくコンティニュー。もっとも「生活を支配されていた」ゲームとして、ボタンをぶっ叩き過ぎた中指の鈍痛と共に思い出されるのであった。（T）

ニンジャウォーリアーズ

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1988

『ダライアス』に続いて三画面筐体に投入されたアクションゲーム。二体の殺人マシーン「NINJA」と「KUNOICHI」が、魔王バングラーに戦いを挑むシビアな内容。難易度も実にシビアで、多くのゲーマーたちを屈服させた。

VGM黄金時代を開拓したサウンド

音楽雑誌ではかえりみられもしないジャンルに「ビデオゲームミュージック（VGM）」がある。VGMを特集したという某フリーペーパーには、往年のサウンドチーム、たとえばカプコンの「アルフ・ライラ」やSNKの「新世紀楽曲雑技団」、「デコゲー」以上に怪しさ大爆発だったDECOの「ゲーマデリック」、最近でもゲームイベントでミニライブをときどき見られるセガの「S・S・T BAND」にカケラも言及してなくて、がぁんと殴られたようなショックを受けた。

そりゃ『スペースチャンネル5』の音楽も素晴らしいけど、ゲームは最初からナマ音源使い放題のCD-DAを抱いて生まれてきたワケじゃない。3音ぽっちのPSG音源をやりくりして1コードも無駄にしない『ディグダグ』や『マッピー』、その後に来たから今ではケータイにも当たり前に入っているFM音源の〝ゴージャスさ〟も引き立った。音源の制約に対する作曲者のもどかしさと、その音源の持ち味との火花散るせめぎ合いが、じりじりとレベルを競り上げていったのだ。

とまぁ、こうしたVGMの流れの中にあってこそ、『ニンジャウォリアーズ』の〝型破り〟が浮かび上がる。このゲームは、実際にゲーセンで遊んだ人より、そのVGMを聞き、サントラCDを買った人口が確実に多い。**引き立て役の黒子が、主役を蹴り倒す**ような傍若無人さで、VGMがゲームを喰ってしまった。

そのパワーと熱気は、サウンドチームの「ZUNTATA」に現実のライブを敢行させるほどだった。彼らをタイトーの開発室から外に出したのは、『ニンジャウォーリアーズ』のメインテーマ曲「DADDY MULK」であり、その中の「ベン

ベンベン」と**強烈にシャウトする津軽三味線の音**だったはずだ。そのインパクトは、各メーカーを刺激して多くのサウンドレーベルを立ち上げさせ、VGM黄金時代へのドアを開いたのである。

ゲームが難しすぎる？ CDを聞け！

ZUNTAのサントラCDを並べると、他社にはない個性がほとばしっている。その源は、ストーリー性への異様なほどのこだわりだ。名曲「DADDY MULK」は、多くのライブ盤に収録されているが、その中の1枚には**「僕の名はユメオ！」**で始まり、えんえんと難解な前衛的ドラマが続いて聴く者を仰け反らせるものがある。あまりに思い切った仕様にブレーキがかかったのか、「VGMは何番トラックに収録」とプログラム演奏用のただし書きがあった。一応は攻略ビデオの形を取っている『レイフォース』の映像もスゴい。

このゲームもCDだけ聞けば、あらかたの話が分ってしまう。独裁者「バングラー」に対して、革命指導者のマルク（DADDY MULK）が差し向けた暗殺者が2体のアンドロイド「ニンジャウォーリアーズ」だ。しかし「タイトーにハッピーエンドなし」のコトバ通り、使命を果たした彼らは、**自爆**の最期を遂げる。

ということで、筆者がゲーム本編を遊んだのはCDを聞いてから、かなり後のことだ。悲劇的なエンディング以上に、途中のプレイはもっと悲劇！ 昔ながらの「横スクロールアクション」で、すべての敵と自分は一直線上にあり、画面奥に避けることもままならない。武器はナイフ状の「苦無」と、投げる手裏剣（数に制限アリ）のみで、ラッシュする兵隊や物陰に隠れて狙撃するスナイパーをさばかなければいけない。中ボスも鉄球を投げる「アイアンアーム」をはじめ、無茶苦茶に強い。しし、死ぬ！

しかし、『ダライアス』と同じ3画面筐体の「ボディソニック」機能はすばらしく、たとえゲームの中で10秒しか生きていられなくても、あとは上級プレイヤーが来るのを待ち、クレジット音が聞こえたら即飛んでいってBGMを聞く「ハイエナパターン」が身に染みついた。

今考えると、あのハードルの高さも、「ゲーセンからCDショップ」に向かうファンの流れを作るのに貢献したのだろう。かつてのVGMブームを語る上で、絶対に外せない1本だ。

（T）

メタルホーク

ジャンル
シューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1988

回転・拡縮機能を利用したナムコの体感ゲーム。ヘリを操縦するトップビューのシューティングだが、とにかくヘリの動かし方が難しかった。コンシューマに移植されていないため、希少価値は高い。

体感ゲームの反逆者

ギシギシと操作に合わせて動くムービングシート、まさに大型筐体モノの華！　体感ゲームといえば、操縦席から正面を見た「フロントビュー」が一般的だ。もっとも、フライトシミュレータの純粋なそれとは違って、コックピットよりもさらに後ろに引いた「後方視点」にして自機のボディを表示し、親しみやすくアレンジされたもの。

そんな「主流」にあえて背を向けて、頭上から見た「トップビュー」路線を1人突き進んだ男前なゲームが、この『メタルホーク』だ。ヘリコプターを操って敵を倒していく単純明快な内容だが、**他の体感ゲームでは味わえない感動**がてんこ盛りである。

ヘリ（メタルホーク）の操作は、実物まんまの操縦桿＝移動レバー＋昇降レバー。上に倒せば下、下なら上と天地逆転だった『アフターバーナー』よりも、直感的に分かりやすい。

しかし！　このゲームを孤高のワンアンドオンリーにしているのが、**「自機を中心にして画面が回転」**というギミックだ。レバーを右に倒せば視野のすべてがグルリン、左に倒せばやはりグルリンと、三半規管に容赦のない大回転。他のゲームからの連続性の欠落というか渡りのつけにくさに、最後まで喰らいつけたゲーマーは少なかった様子。

そして、これを実現したのは、当時の最先端ハードだった「システムⅡ」。その詳細は『アサルト』のレビューを参照のこと。だがしかし、他のシステムⅡ対応のゲームたちは、プレステ用ソフト『ナムコミュージアム』で復活を果たせたというのに、『メタルホーク』だけは大型筐体モノの特殊性ゆえか当選外。個人的に、体感ゲームの中で唯一ワンコインクリアをなし遂げた愛着の深い作品だけど「家庭に1台、回転ヘリっしょ！」と

強く言えないのが、何とも口惜しくてならない。

あふれるナムコの実験精神

このヘリ「メタルホーク」は、他の体感ゲームのように、勝手に動き出すということがない。スタートから撃墜される瞬間まで、自分の手で操縦していく。つまりスピード、方向、高度のすべてが自分ペースで調節できるので、「システムにすり潰される」後味の悪さはナシ。頭からシッポまで**「俺たちの戦場」がみっちり**、なのだ。

そして、重要なのが「高さ」の見極め。はるか上空にいれば移動スピードが速く、より広いエリアが見渡せる反面、多くの敵から集中砲火を受けやすい。そこで低空にグンと下がれば、機影を見失って敵は右往左往。こういう三次元的な揺さぶりは、トップビューなればこそ！　急降下して青い海が視界いっぱいに広がる自由落下な感覚も、バンジージャンプぽくて楽しい。

また、ヘリの最大の敵はヘリ、ということで対ヘリ戦こそメタルホークの真髄！　旋回を繰り返してバックを取り合い、それでも振り切れない敵は、いったん高度を下げて、頭上を通過待ち。そして急速浮上し、後ろを取り返す「オーバーシュート」の高等技も、ヘリの運動性なら難なくこなせる。リアルな駆け引きだけでなく、画面の端っこから撃たれた敵弾を、回転させて画面上から消すような、いかにもゲーム的なさばき方もアリ。

そんな感じで、メタルホークは様々なフィールドを転戦また転戦。ある時は、激しい対空砲火をかいくぐり、石油コンビナートを破壊。またある時は、巨大な空中要塞の圧倒的な火力に立ち向かう一大スペクタクルもあり。もっとも、各ステージで決められた「勝利ポイント」を満たせばクリアになるので、ボスにはガチンコを仕掛けず、破壊しやすい拠点だけで〝安上がり〟してしまう手も使える。自分の腕に見合ったルートを発見する喜びもまたひとしおだ。

このゲーム、最初に出回った旧バージョンが、時間制限はキツいわ、敵ヘリの性能がやたら高くて追い込みが正確だわと、思いやりのカケラもない鬼仕様で、ものの1ヶ月も経たずに難易度を下げた新バージョンにバトンタッチ。そうしたゲーセンで**公開人柱テスト**をした大らかなアバウトさも含めて、80年代ナムコの実験精神の、まさに頂点と呼ぶに相応しい『メタルホーク』なのである。

（T）

ロストワールド

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
カプコン

発売年度
1988

独自のインターフェース「ロータリースイッチ」を導入したオリジナリティあふれるカプコンのアクションシューティング。「ちっ！ これじゃクレオパトラとのデートが台無しだぜ！」といった主人公たちのセリフも印象的。

カプコン黄金期の幕開け

本作『ロストワールド』は、カプコン黄金時代を築いた「CPシステム」第1弾。

ロータリースイッチを使用した独特の操作形態と神話をモチーフとした幻想的なグラフィックが印象的なアクションシューティングです。

ロータリースイッチとは、いわば巨大な「つまみ」。回転させて攻撃方向を決定し、押し込んで弾を発射します。

それ自体に結構な重みがあり、ごろごろと回転させるのは純粋に**楽しい**です（面クリア後についついスイッチを勢い良く回して遊んだりしませんでしたか?）。

まさに『ロストワールド』のために生まれた操作形態。

しかし、独特であるが故に故障しやすかったらしくゲーセンの店員泣かせの機種だったと聞きます。

家庭用への移植が前提、操作系の標準化が図られる現在では考えられないエピソード。

現在でも稼動している本作を支えているのはゲーセン店員諸氏の努力というわけで、見つけたらすかさず拝みつつプレイしておきましょう。**次に完動状態に会えるとは限らない**のですから。

ロストワールド道

主人公は「名無しの超戦士」（本名）。敵を倒して金を拾い、**どこにでも現れる**超美人武器商人「シルフィー」の武器屋で装備を整えます。

主人公の武器は銃とサテライト。

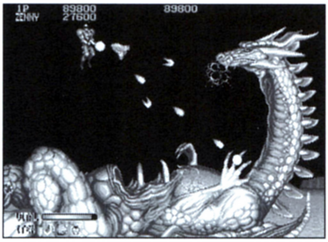
本作独自のシステムであるサテライトは主人公に従う武器ポッドで、ロータリースイッチを回せば主人公の周りを回転します。ロータリースイッチを押しながら回転させることで、サテライトを固定しつつ攻撃方向を変更することが可能。弾が当たっても決して壊れないので、こ

れを盾にした戦術が非常に重要となります。爆弾をばら撒く「ナパーム」や、地形で跳ねる弾を撃つ「バウンドショット」、貫通性能を持つ光学兵器「レーザー」など様々な種類が存在、直線的になりがちな主人公の攻撃を補います。

本作の戦術はサテライトに始まりサテライトに終わるといっても過言ではないのですが、サテライトは金がないと買えない「商品」。下取り制度がある（！）とはいえ、DOS／V機のビデオカードジャンキーの様に買い替えばかりしているわけにはいきません。

最終兵器である「ホーミングレーザー」は普通に買い換え買い替えを繰り返していると、とても**手が出ない値段**になっているのがポイント。

ホーミングレーザーや、謎のアイテム**「シルフィーの服」**を買おうと決意したときから、真のロストワールド道が始まります。節約と上達の織り成す、買い物ゲームならではの喜びと苦難の道行きです。



ロータリースイッチによる、その操作方法とこのビジュアルが妙にマッチしていた思いがある本作。

さあ、節約です！　これまでのプレイを振り返ってみるとナパームなんて2面ボスにしか使っていませんし、バウンドショットもなくてもなんとかなりそうです。これでいくらか金が浮きました。次に金がかかっているのが治療費とアーマー代。これはとにかく「食らわない」ことですが、それを追求するのも限度があります。

悩んでいたら隠しキャラとしてアーマーが出現するではありませんか！　これをチビチビと使っていたら今度は隠しショップを発見しました！　隠しショップには天の配剤か「アーマーの修理」サービスがあるではありませんか！　風の噂によると、光線バリア発生器は高額のゼニーを出すそうです。攻撃を食らわずに節約を心がけていたら、以前よりずっと上手くなっているではありませんか！　金と憧れの品というモチベーションはかくも強かったのです！

憧れのサテライト、麗しの彼女の服を手にし（単に200万点ボーナスと分かって**ガックリ**）、天帝バイオスを倒したとき、真に戦いは終わるのです。

ビバ欲望！　ビバ上達！　ビバ、ロストワールド！

（Y）

オメガファイター

ジャンル
シューティング
メーカー
UPL
発売年度
1989

トリッキーな作風で知られるUPLが放った縦スクロールシューティング。敵に近づけば近づくほど高得点が得られるというハイリスク・ハイリターンなシステムがゲーマーたちを燃えさせた。敵の動きをスローにさせるボムも、ひそかな大発明である。

太く短くオメガファイター

UPLといえば、現在20代後半のゲーマーにとっては忘れようとしても忘れられないメーカーです。

その作品のことごとくが妙に印象に残る……そんな不思議なメーカーでした。

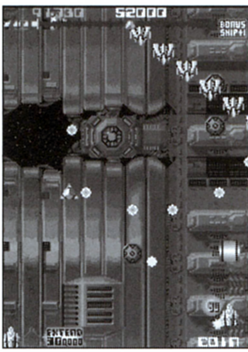
本作『オメガファイター』はそんなUPLの、一風変わった縦スクロールシューティングです。

シューティングの快感には大まかに分けて2つあります。

ひとつは敵を撃つ「破壊の快感」。そしてもうひとつは、弾を避ける「生還の快感」。

撃ってばかりでは敵にやられるし、避けてばかりでは点が入りません。

避けつつも撃ち、撃ちつつも避ける。避ける快感、超絶弾幕の『怒首領蜂』、撃つ快感、逆襲の喜び『ギガウイング』など、この相反する2つの要素を融合させてこそシューティングは名作と呼ばれる資格を持つのかも知れません。


リスクを冒す分、点数が高く入る加算方式がハイスコア争いを熱くした。

この2つの要素に対して、本作『オメガファイター』が出した結論は単純かつ明快。**「敵を近くで撃てば撃つほど高い点が入る」**と字数にしてたったの18文字です。

つまり「遠くで撃てば、攻撃を避けやすい（=リスクを犯していない）から点が低い」「近くで撃てば、攻撃を避けにくい（=リスクを犯している）から点が高い」のです。

その差は10倍。

本作のすべては、このシステムのために用意されているといっても

過言ではありません。

　武器は「アイアン」と「ワイド」の2種類なのですが、ゲーマーならば迷わずアイアン。アイアンは「パワーアップすればするほど射程が短くなる」というとんでもない武器で、「これを使えば高得点が取れる」というよりは「これを使うと厭でも敵に接近しないといけないので自然と高得点になる」と、ほとんど一昔前の特訓用ギブスのようなハードさにクラクラきます。

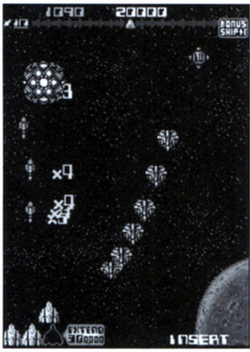
奈落の底へまっしぐら

　プレイするたび「今度は点が低くてもいいからノンリスクで行こう」と決意しているにも関わらず、ついついアイアンをしこたま取ってしまい**太く短い人生**になってしまうのは自分だけではないはずです。

　ボムも、他のゲームのような超破壊力の爆弾ではなく、使うとしばらく時間の歩みが遅くなるという代物。相手の動きが遅くなる……ということは、もうプレイヤーが何を求められているかは明白。

「近寄って撃て」というお達しに従って、衝突寸前まで接近、ひたすらにアイアンをブチ込んでいると、気分がどんどん高揚していきます。

　冷静なシューティングの神ならいざ知らず、自分のような凡人レベルの悟りではこの圧力に耐えられるはずもなく「プレイしていると、**いつの間にか笑っていた**」なんてのは日常茶飯事。



ローリスクで進むと「×4」などと表示され、釈然としない気分になった。

　10倍！　10倍！　10！　ああ10！　もっともっと接近して10！　8じゃなくて10！

ああ、流れ弾が当たって4とかいってる！　4じゃない、10だ！　**もっと接近させろ！**　もっと10倍を……！

　と、何かの薬をキメたパイロットでさえこうもアレじゃないだろうというハイでファナティックな世界が広がります。

　点数で欲望を直撃し、リスクの高い奈落の底へまっしぐら。太く短くまっしぐら。

　本作は「コイン1枚の手軽な地獄」ということで、80年代ゲームセンターの「背徳の香りがする少し怪しげな場所」という一面を端的に体現しているといえるでしょう。

（Y）

ヴォルフィード

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1989

『クイックス』の流れを汲む陣取りタイプのアクションパズルゲーム。自機を使ってフィールド上に線を引き、陣地を取っていくだけのシンプルな内容だが、「ボス一発囲み」などの様々なテクニックや戦略が存在した。ちなみにプレステにて『THE 陣取り』という名でリメイク移植発売されている。

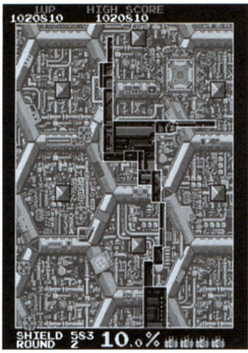
ありがとう100万点ボーナス

線引き陣取りゲーム『クイックス』の〝異端〟的な後継ゲームが『ヴォルフィード』だ。

ゲーム内容とは別に、80年代末のゲーセンにおいて、スクロールものが流行していた中での固定画面は「流れに棹さして思考する」といった趣があった。

本家『クイックス』の、マーカーを操って線を引いて画面を切り取り、敵ボスを狭いエリアへと追い詰めていく……という基本は、このゲームも受け継いでいる。マーカーは宇宙船「ヴォルフィード」に名前を変え、スピードアップや攻撃ショットなどのアイテムも追加された。また、ラインに敵が接触したら一発死だったのが、「火花が本体に届くまではセーフ」に変更されている。SF的なアレンジに合わせて、赤と黒のシンプルな線画はメカニカルなCGに取って替わられ、80年代末なりに華やかにめかしこんだ。

しかし、〝異端〟のゆえんは、それらの要素にはない。1回目の「囲み」でボスを囲い込むと、**いきなり100万点ボーナス!** 少しずつ陣地を切り取り、足場を確保して、ザコ1匹の動きにもビクつく「小心」を身上としていた本家とは正反対の大胆なギャンブル性に、当時は賛否両論が渦巻いた。しかし、まぐれ当たりの100万点により増えた残機は、次の100万点狙いのミスに費やされるのがオチで、実はさほど大騒ぎするほどでもなかったりした。（T）



画面はSFっぽいが、「線引き陣取り」のシンプルな楽しさが味わえた。

キャメルトライ

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1989

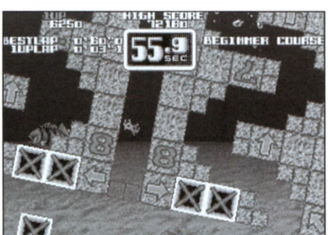
「画面全体が回転する」という一大ビックリドッキリギミックを巧みにゲームシステムに盛り込んだパズルアクションゲーム。パドルを使った操作形態も独特で、オリジナリティ全開。似たようなゲームが見当たらない、孤高の名作である。

隠しモードでインベーダーも軍人の生首も回転！

『キャメルトライ』は、入りくんだ迷路を切り抜けてゴールを目指す『クレイジーバルーン』（80年／タイトー）の流れを汲むゲームです。

ただし、操作するのは自機（球）のほうではなく、**迷路そのもの**。「ブロックくずし」でお馴染みのボリュームコントローラをひねると、画面全体がグルリと回転し、その中心にあるボールが転がり始めるという仕組み。当時の流行だった「回転・拡大・縮小」機能を一発ビックリの猫だましに終わらせず、斬新なシステムの核とした、まさに「発想を回転した」コペルニクス的なゲームなのです。

操作方法がパドルなので、速く回せば速く、遅ければ遅く反応するアナログ感覚により、マイボールの「運び方」にもメリハリがつけられます。「ぐるっ」という慎重な回し方と、「ぐるぅ！」とではスピードに差が出ますし、一方でそれだけ手のわずかなブレや心の揺らぎがゲームに反映しやすく、**焦るほどドツボへ堕ちていく**マゾ的な快感もたまりません。



画面に表示される迷路そのものを回転させて、慣性運動する球をゴールに導くパズルアクション。

基本は「転がされるまま」のボールくんも、ジャンプボタンで跳ねられるほか、ボタンを押してる間は加速がつけられるなど、ちょっぴり自己主張します。まーしかし、しょせんはただのビー玉（しかしエンディングには「恋人」が！）だけに、ゲーム開始時に隠しモードの「キャラクターセレクト」で取っ替え可能。さあ、今日も**「軍人の生首」**で最速伝説にトライ！（T）

ゴールデンアックス

ジャンル
アクション

メーカー
セガ

発売年度
1989

ファンタジー世界を基調としたセガのアクションゲーム。意外と地味な作品だったが、妙に色っぽいティリスとギリアムじじいの存在感はバツグンだった（アックスは無視）。対戦格闘ゲームとなった続編が後にリリースされている。

ファンタジー世界だ！さあ、「じじい」を選べ！

殴る蹴るの暴行を加えつつ悪のボスをブッ飛ばしに向かう「ベルトコンベアーアクション」のキモは何か？ それは**「オヤジ」の充実度**です。3人いれば1人はギャル、8人いれば3人は混じったギャルにレバーを合わせるリビドーの襟首をつかんで引き戻し、固い意思でオヤジを選んでこそ、理性の美酒に酔いしれられるというもの。

鬼に会っては鬼を殺せ、『ファイナルファイト』ではハガー市長を使え（命令）。そして『ゴールデンアックス』の主役は、小さな体にデカ頭でヒゲ、タッパより長い斧を振り回す「ギリアム・サンダーヘッド」（通称「じじい」）なのです。

ギリアムはドワーフ族で、この世界は「ファンタジー」に属します。長耳エルフなんぞ1匹も出ません。あのスレンダーな生き物は、弱肉強食の我らがワンダーランドでは、とっくに狩り尽くされたのでしょう。

選べるキャラクターは3人ですが、健全な男子なら、通行人Aに等しい普通の蛮人コナン（アックス）や豊満グラマラスなビキニ美女（ティリス）などに目もくれず、ギリアスまっしぐらなこと請け合い。

剣を杖代わりにして、苦しそうに逃げてくる兵士。ようやく故郷にたどり着いた彼を、後ろからトゲ付きこん棒が襲います。恐怖の魔王「デス・アダー」が復活して、王と姫君を捕らえたことを告げたあと、ギリアムの腕の中で絶命。さあ、復讐の始まりだ！

最高に人を食ったエンディング

早速、ノコノコと例のこん棒野郎が現れました。斧で斬る、柄でゴンゴンと脳天を2発→ヤクザキックのコンボを叩き込み。開けっぴろげな暴力の開放が、つま先にさく裂しています。

「ウェアオッ！」と心地良い断末魔を残し、こん棒は退場。
次に現れたのが、青い服の盗賊（仕事前）。**蹴り、蹴り、蹴り、蹴り！** 盗っ人の上前をハネました。青いポーションをかき集め、魔力ゲージは早くもマンタンに。
ギリアム斬り！ ギリアム頭突き！ どれも「やられ判定」が目一杯ある攻撃ばかりで、裸ハゲと裸メットに挟まれるとボコにされ放題。



早くも死神の手の上で踊らされている気さえするプレイヤーセレクト画面。迷わずジジイを選べ！

攻撃＋ジャンプボタンの同時押しで、ギリアム・バックローリングアタック（筆者命名）の発動です。後ろに転がって斧を突き出し、また元の位置まで転がるスグレモノ。狙い通りに当たるとこの上なく快感だけど、Y軸がズレていると外れるわ、戻ったところに敵がいるとボコり確定のバクチに見合う攻撃力はありません。けど使わずにはいられねえ！
闘いを有利に進めるには、悪の勢力が駆るモンスターに乗るのが秘訣。ファイヤーボールを撃つドラゴンなら、画面端に向けて連射しているだけで双子のデブハンマーも瞬殺です。チキンヘッド（丸い鳥モンスター）に乗れば**瞬殺されますが。**



双子デブハンマーを倒すべくモンスターにライドオン！ しかし、このモンスターでは頼りない。

荒野↓巨大亀の背中の上↓……↓巨大ワシの背中の上とファンタジーな世界の中で、繰り広げられる殺戮劇。わりと殺戮されることが多いシビアさなので、やはり2Pでの協力が欠かせません。
当然、友達とはじじいの奪い合いでした。蛇が集まってメット・大剣・マッチョの三拍子そろったラスボス、デス・アダーに変身するナイスな最終面をクリアすれば、感動のエンディング。ゲーセンのディスプレイを突き破り、**デス・アダー一行が現実の街に乱入。**最後まで人を食った演出に暴れながら、1コインクリアを目指して、2人で連日プレイを続けたのは言うまでもありません。
（T）

スカイアドベンチャー

ジャンル
シューティング

メーカー
ADK/SNK

発売年度
1989

やたらとタイムマシン(とニンジャ)にこだわり続けていたADK(当時の名はアルファ電子工業)が開発したシューティング。ゲーム内容は忘れても、敵キャラであるクラウド大佐の存在は決して忘れられない。アーケード史に残る名悪役である。

素晴らしき大佐ゲーム

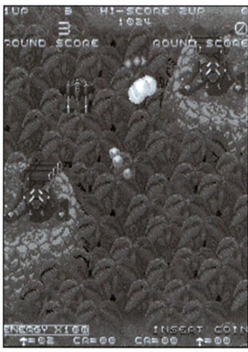
ADKといえば『ニンジャコマンドー』ほか個性ぶっちぎりの作風で広く知られ、一部の特殊ファンが根強いメーカーだが、縦スクロールシューティングの方面でも異色作『スカイアドベンチャー』を残している。わりとありがちなネーミングなので、ベテランゲーム戦士でも記憶に浮かびにくいとは思うけど、**「大佐ゲーム」**と言われりゃ**「わはははは」**の音声付きでポップアップは請け合いだ。

シューティングゲームなだけあって、プレイヤーは4つの異なる性能を持つ戦闘機の中から、1機を選ぶことが出来る。それも毎ステージ終了後に。最初に勢いでチョイスしてしまった機体に縛りつけられて「ああ、コイツが俺にとって鉄の棺桶になるのか……」と嘆かなくて済む、クドすぎる親切さ。やったね!

それよりむしろ、アンパイで選んだものから別のチャレンジ精神旺盛すぎる機体に浮気してしまい、「変えなきゃ良かった……」と自滅行為もしょっちゅうだ。とはいっても、幅広いバルカンをだら〜っと撃って安全バリアを張っておくより、威力絶大かつ連射が効かない、1発外したら死ぬぜ系武器でバリバリ突貫が男ってヤツだろ?(主張)

サブウェポンはエネルギー制になっていて、味方の飛行船がパワーアップと一緒に補給アイテムをばら撒いてくれる。

敵の軍団もまた(無駄に)アツイ。複葉機を確認、撃



自機がやられると「大佐」の高笑いがイヤというほど聞こえてくる。屈辱。

破！　ミサイルランチャー搭載の四脚メカ、撃破！　**ブーメランを投げつける現地人を何のためらいもなく撃破！**　「素晴らしき世界旅行」も真っ青だ。

大自然を撃ちまくれ！

シューティングらしからぬ呑気なBGMに乗って進撃していくと、行く手に立ちはだかる謎の機体。敵の大将、クラウド大佐の愛機だ。唐突に画面のど真中にスクリーンが開き、ナチス軍人リスペクトな装束のクラウド大佐がバカ笑いも高らかに登場。

「貴様らなどに捕まらんわ！」（意訳）

なら、**わざわざ出向いてくんなよ**。

上等カマしたまでは良かったが、負けると「ぬぬう、エンジンの調子がおかしかったようだ」（意訳）と去っていく。そして次のステージでは、シレッとリベンジ（のつもりで）登場。部下は影も形も見当たらないし、ひょっとして大佐はたった1人で戦ってるのか……まさかブーメラン現地人が部下？　彼らの崇める巨大神を瞬殺し、映画「レイダース／失われたアーク」ばりの巨大鉄球をよけ、火の玉を吐くトリケラトプスをブッ倒し、ラプトルの群れをなぎ払い、とっても自然破壊をしてる気配が濃厚でクラクラ来そう。エコロジーをタテに取るとは、さすが大佐！　しかし正義のためには自然破壊をためらう俺じゃねえ！　むしろ喜んで破壊します。



1点まで存在する、あまりに小額すぎる点数稼ぎには笑ってしまいます。

このゲーム、ひそかにスコア稼ぎもアツイ。**点数の最小単位は1点**。最初に表示されてるハイスコアは1024点という、1億や2億のスコアに慣れた今どきのプレイヤーなら卒倒しそうなデフレっぷり。しかも敵の本体も、敵の吐く撃ち落せる弾も入る点数が同じで、「敵弾を狙え！」と時代を10年は先取りしたシステム。さらに、電源が入ってからのステージごとの稼ぎ集計もあり、上位に食い込めばパワーアップなどの恩恵がつく。これほどシューティングとしてこだわった作りでありながら、**やっぱり大佐ゲーム**として括られてしまうのは、果たして幸福なんだか不幸なんだか。　（T）

スタンランナー

ジャンル
レース

メーカー
アタリ

発売年度
1989

「ひるいなきスタンランナーズ」「あ、ショックウエイブ」「コインいっこいれる」などのデタラメでシュールな言語感覚がショッキングだったアタリのレースゲーム。ポリゴンを使った画面はスピード感があった。

アタリ、なさけむようの日本語訳！

1982年、アメリカ全土に空前のブームを巻き起こした「アタリVCS」がパタリと売れなくなる「アタリショック」の後、新ハード「ジャガー」や携帯ゲーム機の「リンクス」は市場から冷たくシカトを喰らい、家庭用ハードのほうでは幸の薄かったメーカー、アタリ。

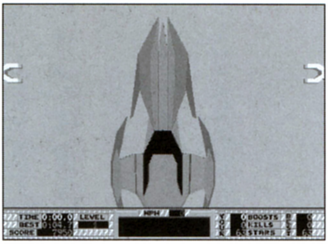
しかしアーケード方面には、舶来モノの香り豊かな作品をぞくぞくと送り出し、日本のゲーム戦士たちにも温かく迎えられた。4人同時プレイの名作『ガントレット』（85年）や、ポリゴンをいち早く取り入れた『Hard Drivin'』（88年）など、「N●VAよりネイティブな英語をしゃべりまくり」や**「ポリゴン牛がはね飛ばされる**（しかも『インスタントリプレイ』でプレイ後に再生）」といったボンジュールな光景が、ハートを鷲づかみしたのだ。

そしてゲームの内容以上に、ホットな視線が注がれたのがクールな「日本語」。実写取り込みをはじめて採用した格闘ゲーム『ピットファイター』（90年）は、「積み上げた札束の高さまでフォークリフトが持ち上げてくれるボーナス面」だけでも最高だった。しかし「残虐行為手当」「なさけむよう」「タフすぎてソンはない」という超訳の前には霞むッ！

その好評（いや、ごく一部なんだけど）に気を良くしたのか、アタリは「奇妙な日本語」に自分探しをしたらしく、最近の『ガントレット・レジェンド』でも**「あなたは『あれ』になった」**「危険物を避けよ」と相変わらずのトバしかた。家庭用ハードへの移植も、わりとハイテクを使ったゲーム本編はムリにしても、日本語〝だけ〟は忠実に再現。「ルール無用、そしてなさけむよう！」とパッケージに貼ったテンゲン（当時のアタリの子会社）は男前すぎだ。家

庭用のカオスっぷりについては、『謎のゲーム魔境2』（ゾルゲ市蔵著）が詳しいのでオススメ。丸ごと信じちゃいけないけどね！（チベット怪獣とか）
この『スタンランナー』は、

ひるいなきスタンランナーズ
コインいっこいれる



画面は車体を真上からみた画面だが、曲面のドットというかデザインセンスが妙にカッコイイ。

ポリゴンのカクカク感を活かして「チューブの中をひたすら走る未来カー」という現実から千マイルほど離れた内容。もちろん専用の大型筐体込みだけど、「デパート屋上の乗り物」とは一線を画したトンガリかたにシビれた。ワイヤーフレーム（線画により立体感を出す手法）のCG映画『TRON』の世界がゲームに進出したことに、当時のハイテクキッズたちは涙したのだ。

2面以降は車体に左右ウィングとビーム砲が取りつけられ、行く手をはばむ障害物どもを撃破するイケイケゴーな成り行き。コースによっては☆マークを取り、加速をかけるブーストパッドを踏まないといけないこともある。丸いチューブだけに、ぐるりんと回って目標に軸を合わせるのが難しく、なかなか硬派でクリアへの道のりは遠かった。



レトロな未来のチューブの中を駆け抜ける！ 筐体を含んだ世界観とアタリ語は素晴らしかった。

しかし、そうしたゲームの中身を忘れ去っても（またかよ）みんなが覚えているのはアタリ語！「コインをいれよ　1クレジット」とコイン投入をうながす表現は『Hard Drivin'』が頂点をきわめたと思われたが、翌年のコレは**「コインいっこいれる」**とアッサリ乗り越える始末。

いわゆる緊急回避ボムである**「あ、ショックウェイブ」**とか、ハイスコアラー表示の「ひるいなきスタンランナーズ」とか、絶対悪ふざけに決まってるにしても、超越した言語センスには降参するほかはない。ちくしょう、震えが止まらないぜ！（©カプコン）

（T）

ストライダー飛竜

ジャンル
アクション

メーカー
カプコン

発売年度
1989

孤高の暗殺者「飛竜」の活躍を描いた冒険活劇。ダイナミックなアクションと緻密なグラフィックが素晴らしい。また、アーケードゲームにおける「演出」の重要性を強く唱えた作品として熱狂的なファンを生んだ。

闇の戦士

2002年現在、ほぼ絶滅状態にあるのが2Dの横スクロールアクションゲームです。

このジャンルは『アレックスキッド』のようにジャンプを使用してトラップを突破することがメインになっているタイプと、『メタルスラッグ』のように戦闘がメインとなっているタイプの2つに分けることができるのですが、本作『ストライダー飛竜』は、その両者の中間にある、**「魅せる」**タイプのゲームです。

時は2048年。世界を支配する冥王「グランドマスター」に、独りの男が立ち向かいます。その名は飛竜。最年少の特A級ストライダーである彼の戦術は「肉薄し、切断する」という極めてシンプルなもの。あらゆるものを断ち切る光剣サイファーと超絶の体術を武器にする飛竜は、銃はおろかミサイルやレーザーさえもかわし、戦闘ロボットや巨大兵器をも葬るのです。

全世界を敵に回し、孤高の暗殺者の戦いが幕を開けます。

ハードボイルドというにはあまりにも苛烈な飛竜の生き様と、暗殺者と暗殺者……すなわちプロとプロが激突する栄光なき戦いという熱く重く暗い世界観は、その情報量の少なさにも関わらず、男女問わず多数のファンを魅了しました。

駆け抜ける者

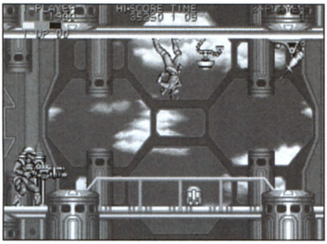
本作最大の特徴は、アクションの自由度の高さにあります。

歩く、走る、ジャンプ、スライディング（ジャンプの着地とスライディングに攻撃判定がある辺りがカプコン的な人間凶器っぷり）などの基本動作に加え、壁を登り、天井にぶら下がることが可能。

これらのアクションは、**特殊な操作は一切必要としません。**

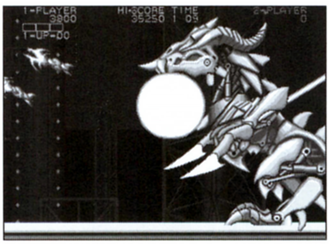
壁や天井に触れれば、自動でぶら下がってくれます。この後の移動も、壁を登りたければレ

バーを上に入れればいいですし、天井を右へ進みたければバーを右に入れればOK。
　普通のアクションゲームの主人公なら立ち往生するような地形も、飛竜であれば基本操作のみで難なく突破することができます。他のゲームならミス扱いになるような落下も、途中で壁



壁を登ったり、天井にぶらさがる能力のある飛竜を操り、ステージを走りぬける良作アクション。

につかまれれば大丈夫。パラボラアンテナや急斜面も飛竜にとっては**通路と同じ**です。
　ステージも「地雷の埋まった斜面を駆け抜ける」「小型機を乗り換えながら爆撃の中敵の暗殺者の乗る飛行艇へ迫る」「空中戦艦の外壁を伝う」「重力の方向が変わる回廊を突破する」「しなるツル（葉?）を利用し、密林を走破する」などの熱いシチュエーションぞろい。
　ステージの地形と敵のパターンを覚え、飛竜の操作に熟練することで、これらの難関を「**走破**」することができるようになります。
　並居る敵を倒し、シチュエー



簡単操作で多彩な地形を「走破」できる本作は、点数ではなく「魅せる」プレイを求められた。

ションにあわせて変化するBGMに彩られた（アーケード版には一部の場所で本来かかるべき曲の代わりに1面のテーマがかかるという現象があり、演出的な意味ではこの現象が解決されたメガドライブ版が完璧）複雑な地形をスパイ映画のようなアクションで「走破」する様には、いわゆるアクションゲームの快感に加えて「魅せる」快感に満ちています。
　もっとスリリングに、もっと華麗に。**わざと危険な空中戦艦の外壁に出てみたり**、坂を利用して大ジャンプを決めてみたり、月の輝くモスク頂上でしばらく立ち止まってみたり……と、「魅せる」要素には事欠きません。他のゲームにおいて、最重要の価値基準とされるスコアが、本作ではさして重要な意味を持たない辺りに、本作の特異性が現れています。
　さあ、腕を磨き、美しく駆け抜けようではありませんか!
（Y）

ナイトストライカー

ジャンル
シューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1989

完成度の高さと、それに反比例した出回りの少なさゆえにゲーマーの間で伝説となっているタイトーの傑作3Dシューティング。筐体に乗り込み、高揚感を煽るドラマティックなBGMに身を委ねれば、五感すべてが『ナイスト』の闇に溶け込むのであった。

大型筐体ゲームの魔性

特殊筐体（後述）ゆえに、全国に**333台**しか出回らなかったという曰くつきのレア度を誇る『ナイトストライカー』（以下『ナイスト』）だが、実感として「そりゃウソだろ?」と言う他はない。だって行く先々のゲーセンに入荷していたんだもの。

そう思って指折り数えると、メーカー系列の直営店でメーカーもろとも消えた店、経営不振で閉めた店、マニアックな店員が辞めた後にガラリと大型筐体をメダルゲームに入れ替えた店、などなど。『ナイスト』と一緒に、自分の昔いた地点が消え失せたことを悟り、次の指を折るのがためらわれる瞬間だった。

『ナイスト』は、コックピットから見た主観視点の画面上で、2Dのオブジェクトが遠近法的に迫ってくる、ポリゴン以前の「疑似3D」シューティングだ。体感ゲームの本家、セガならば珍しいタイプではないが、タイトーが発売したのは（ドライブゲームを除けば）これと『ギャラクティックストーム』の2作しか存在しない。

そのどちらもが、ありものの実在する乗り物を真似るのに満足せず、現実の彼方にあるきわどい境界面へとプレイヤーを連れ去ろうとする野望にあふれていた。一方は「10億年分の妄想（実はラスボス＝〝妹萌え〟なのだ!）の実体化した世界」であり、他方の『ナイスト』は「夜の市街を走る究極のカッコ良さ」にこだわり抜いている。そのハード＝筐体もこだわりに付き合って、他のゲームへの流用には〝潰しの利かない〟特殊なデザインとなった。

そんな変わり種（しかも高額）を購入するゲーセンが多いはずもなく、逆に入荷自体が**「ゲームと共に死す」**との覚悟を表していたと言ってよい。そうした店に出会えた客は幸運だ。優れ

たアーケードゲーム、こと大型筐体ものには、人々を巻き込むことにより初めて完成する魔性、みたいな何かがあった。

「ライトストリームシステム」に彩られた流れゆく「夜」

『ナイスト』の筐体は、中に座ると天井と左右にライトが付き、プレイに合わせて光点が流れていく。これを「ライトストリームシステム」と呼び、ハード的には最大の目玉だった。操縦レバーは戦闘機のそれと同じ、スピーカー4つでボディソニック……と贅沢の限りを尽くした仕様だけに、いつもどこかが壊れていた。全盛期でも、パーフェクトな状態での稼働を見ることは希だった。



全国に333台しかなかったという専用筐体は、内部でプレイに合わせて光点が流れる作りだった。

　この操縦席から駆る愛車が、ホバーカー「インターグレイ」。空を飛び、海上を走り、レーザーを搭載した超兵器だ。ステージは全6ラウンド、途中でルートが複数に分かれる選択式を採用しており、A～Uの全21面が用意されている。

　市街、工場、運河、海上（SEA）といった多彩な風景が「夜」のイメージに統一され、戦闘機やジャンク船、地獄の番犬やミサイル装甲トレーラーという顔ぶれが夜空の中に溶け込み、砕け散っていく。レバーを入れながら攻撃ボタンを押すとホーミング（自動追跡）レーザーが発射される。誘導ミサイルを逆に誘導して「切り返す」興奮！　選ぶルートに応じて難易度の差は大きいが、努力次第でオールクリアも夢ではないと思えた。



ポリゴン以前の擬似3D画面に迫り来る大小様々な敵を、レーザー搭載のホバーカーで迎え撃つ。

　それを根底から覆したのが**パシフィスト（平和主義者）ボーナス**の存在。「弾を一発も撃たない超絶プレイ」を再生する攻略ビデオの向こうには、自分の知らない『ナイスト』があった。そのビデオは、今でも半年に1回は見ている宝物だ。BGMのCDは**それなしの生活は考えたこともない**空気と化している。（T）

破兆

ジャンル
アクション

メーカー
ジャレコ

発売年度
1989

『ファイナルファイト』大ヒットの後に出た亜流作品。敵キャラを画面手前に向かって投げられる点がかろうじて唯一のオリジナリティ。様々な面でジャレコの悲哀を感じさせる一本。

中華ファイナルファイト

『ファイナルファイト』系ゲームは87年の『ダブルドラゴン』を始祖とし、89年のエポックメイキングなタイトル『ファイナルファイト』でゲーセンにおける地位を確立したのですが、後の対戦格闘ゲームブームのときと同様に様々な作品が入り乱れました。

本作『破兆』は、チャイニーズな世界観をベースに、カンフーを使ってモンスターと闘っていきます。

本作最大の特徴は「投げ技」にあります。

「接近すると相手を掴んで投げる」のは、この系統のゲームとしてはスタンダードなフィーチャーなのですが、この時に「手前に向けて投げる」ことができるのです。

ぶっちゃけた話、ゲーム画面の中からプレイヤーの方へ向けて相手を投げることができるのです。

飛ばされた相手は謎の壁、つまりゲームをしている我々の目の前にあるディスプレイのブラウン管にぶつけられて「むぎゅう」となるわけですが、普通の敵を投げたところでオッサンが飛んできて醜態をさらすだけです。この時、画面にへばりつくオッサンに**「さっさとどけ」**と心の中で叫んだのはこの世代のゲーマーのいい思い出です。

どういう修行をしたのか、「なぜかジャンプキックができない」という特殊な仕様のカンフーを駆使、オッサンのドアップを再三拝みつつ先へ進むのですが、どうにも潤いが足りません。

カンフーだから仕方ない

ひたすら乾いた心でコブシを振るっていたら……来ました！ ギャルです！ **女の人**です！ こ、この人を投げたらどうなるんでしょうか！ いや、邪心から言ってるんじゃありません！ 純粋にゲームフィーチャーへの

興味で言ってるんです勘違いするな！　カンフーだ、そうカンフー！　俺のカンフーの技に、そういうのがあるから**仕方ないんだ！**　カンフーだよ！

……とか心の中で言い訳しつつ周囲にギャラリーのいないことを確認、女の人に組みつきました！　そして投げ！

飛んできました！　女の人がこっちへ！

……あ？

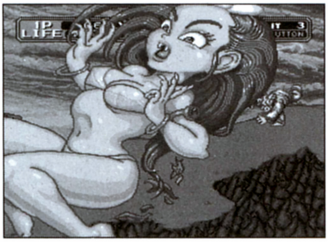
……何でしょうか、このケバいの？　化け物？

……そうだよなあ、化け物だよなあ。

……しかもチャイニーズの。

……正しいよなぁ。これで。ケバくない方がおかしいよなあ。「西遊記」とかでも大体こんなのだもんなぁ。うん。正しいよ。チャイニーズ女モンスターとしては。

あああああああああああ！　納得いきません！　考証的には正しいのでしょうが、「明らかに殺しにかかってくる」難易度のゲームに耐えたご褒美がコレとはあまりにもアレです。



これが最大のウリである画面手前に投げをした瞬間だが、女性キャラがこのキャラだけという地獄。

同系ゲーム黎明期の作品のせいか、ジャンプキックができないのは前述した通りですが、**「プレイヤーが敵に投げハメされる」**「ほとんどの敵にはこちらの攻撃の外から攻撃を当てるための技がある」「アイテムの動きが異常に意地悪」などと、とんでもなくキツイ要素がてんこ盛り。

いや、怖いのは最初の方だからで、後になったら色んなギャルが一杯出てきて投げさせてくれるに違いないんだ……と、苦闘すること数十分。

目の前には「最終ボスの大魔王が**復活前にアジトごと燃やされる**」という、異常な空虚感が漂うエンディングが流れています。

いや確かにゲームタイトルは「兆しを破壊する」ですし、悪の大魔王（ゲーム中に言及がないので、仮にこの名称）なんざ復活させない方が効率がいい上に、世のため人のためになるのですが……。

すべては悪のアジトと共に灰になりました。世界は救われてとてもめでたいです。

……ギャルはあのケバチャイニーズ妖怪だけでした。

心を風が吹きぬけて行きます。

（Y）

マスターオブウェポン

ジャンル
シューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1989

一九八九年はタイトーシューティング狂い咲きの一年だった。『ナイトストライカー』『ダライアスII』をリリースする一方、『ファイティングホーク』『インセクターX』『飛鳥&飛鳥』などのイリーガルな作品も連発。そして……。

タイトー・カルト シューティングの極北

タイトーのシューティングは一時的に花咲く大人気というより、末永くカルト的人気を集める傾向があるようです。それは何故かといえば、次に挙げる理由が考えられます。

①物語が凝っていて、最後はほぼ100％悲劇に終る。主人公が、独裁者を倒す任務を果たしたのと同時に自爆（そして命令したボスが次の独裁者に）、機械に支配された地球を破壊してから、爆風に巻き込まれて宇宙を漂流など、ビターな味わいがいつまでも残る。

②ゲームシステムが斬新すぎて、その後に続くオマージュ作品が出ないほど冒険的である。ゲームバランスうんぬんをはるかに通り越して、ひょっとしたら取り残された自分が悪かったのでは……という罪悪感を、プレイヤーに植えつけるほどの突っ走り方。

そしてこの『マスターオブウェポン』は、以上の2つ特徴を兼ね備えた、まさに**真・タイトーシューティング！** 発売された当時は、早々にゲームセンターから姿を消したために印象に残りませんでしたが、家庭用ゲーム機のメガドライブ用に移植され、「元のゲームって何だっけか?」と、そのあまりの知られなさっぷりのために、かえってオリジナルに注目が集まったという、コロッケのモノマネで本家の美川憲一が返り咲いたようないきさつがあります。

たった1人の弱すぎる反抗

見かけはオーソドックスな縦スクロールシューティング。空中物と地上物の撃ち分けアリな『ゼビウス』タイプです。

しかし特徴その1は、**ショットパワーが異常に弱い**こと。空中のザコ敵が相手でも、数発叩き込んでやっと撃破してゼイゼイ、地上では最弱の移動砲台でさえ、まるで沈黙する気配があ

りません。ナメられてます。

そして特徴その2は、**自分のガタイが異常にデカい！** 今どきのシューティングに比べれば「弾幕」というほどでもない敵の攻撃なんですが、一番幅の広い弾と弾の間に入るのがやっとのキングサイズのおかげで、ちょっとでも弾の密度が高くなろうものなら、「いつでも死ねます先立てます」といわんばかり。「瀕死のラクダの背中に最後のワラ1本」のバランスは、お客の回転率を高めようとするゲーセン志向というべきか。

それを何とか救うかのように（少しだけ）心強いのがオプションヨン武装の存在。対空＋対地ボタンの同時押しで発動するこの攻撃、7方向に炸裂したりホーミングしたりと優れモノ。そして火力が哀しいほどに不足している本ゲームでは常に連射しっ放しで、同時押し「以外」のボタン状態はコンマミリ秒もありえず、本来メインだったはずの対地攻撃は「あったこと」が忘却のかなたに。

さあ、発進です！

「199X年9月11日 少年は戦っていた。彼は生き続ける。その名はYUKIWO」（以上、筆者訳。原文は英語）

と、いやが上にも盛り上がるメッセージで戦いの口火を切ってから、**ものの10秒も経たずに「STAGE 2」**と表示され、展開のムチャな早さに愕然。とにかく画面スクロールが「さっさと終らせたい」一心に駆け抜ける急ぎ方で、背景の高層ビル街があっという間に後ろに流れ去って行きます。古代インドの梵字をあしらった中ボスなど、意外と凝ったビジュアルを眺める余裕さえなし！

ともあれ普通のやり方では2面クリアさえもままならないこのゲーム、連コインに継ぐ連コインで最終ボスに到達して撃破。しかし**コンティニューが5回以内でないと真のボスに会えない**オチを知って、涙が頬を濡らすのみ。まあ、元々が『AKIRA』のゲーム化を目指した作品らしく、超能力の代わりに不条理ストーリーで頭を吹き飛ばす「スキャナーズ」つながりと考えれば、ナットクのいくところかもしれません。

しかし、キャラクターの拡大や縮小により、上昇感や下降感といった演出に成功しているこのゲーム、実は『ガンフロンティア』3部作の仙波隆綱氏がタイトー入社後、研修代わりに1ヶ月で調整した作品というプロファイルが、「名作は一作にして生まれず」との教訓を残したのだ！……とイイ話に持って行きたいんですが、ダメでしょうか。

（T）

ミッドナイトレジスタンス

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
データイースト

発売年度
1989

ループレバーを使用したデコの戦争アクションシューティング。家族を捕らえられたレジスタンスたちの反撃を描く。いかにもデコらしい泥臭い演出が随所に見受けられ、デコゲーとしては綺麗にまとまった佳作と言える。

父よ！ 母よ！ 妹たちよ！ 生きていてくれ！

ガチャガチャとダイヤルを回して撃つ方向を決める「ループレバー」を採用し、横画面の中で銃を相棒に漢らしく殺戮していくバトルゲームが『ミッドナイトレジスタンス』です。

フルオートやショットガンを片手に孤立無援（2人同時プレイだけど）の戦場へと挑み、殺到する敵兵士やメカたちをなぎ倒していく姿は、「ストロングスタイルの仁王立ち」と呼んでも過言ではありません。

「父よ」（マッチョ）、「母よ」（マッチョ）、「妹たちよ」（振り返る敵サイボーグ兵士）、**「生きていてくれ！」**（マシンガン乱射）……と一筆入魂＋血文字のオープニングデモから、もうどうしようもなく「デコ節」全開だ！ **「なぜか斜め45度に一直線」**のデコジャンプもないけれど、コインを入れてからゲームオーバーまでの間、めくるめくデコワールドが貴方を待ち受けているのです。

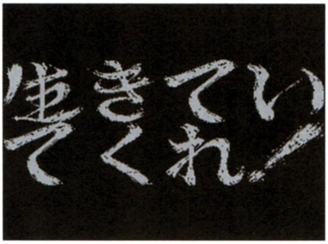
初っぱなからテンションが充満したこの世界、やっぱりというか〝終末後〟の「北斗の拳」チックな時代です。研究者の父や母、じいちゃんや妹まで悪の組織にさらわれた兄弟二人が、レジスタンス＝抵抗勢力となり、銃を握って家族を救うために立ち上がります。**助けるのがアメリカ大統領じゃない**のが、「デコゲー」としては異色です。ひょっとしたら「大統領一族」なのかもしれませんね。

味方の金髪さんが運転するジープに乗り、さっそうと主人公のレジスタンスが登場。突っ込んできたザコが、ジープに轢かれまくり。**轢き残した分はバックして片づける**几帳面な金髪さんでした。

来れるものなら来てみろ！ 殺してやる！

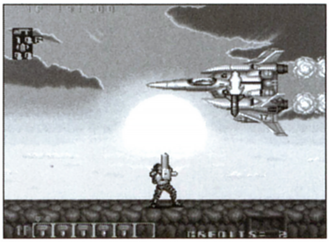
恐れを知らずバンザイ突撃をしかけるザコたちは、「聖戦」

を暗喩するメタファーか何かでしょうか。装甲車のお次はミサイル連発車両と、ナマ身の漢1（2）匹を出迎えるには火力ありすぎなスペックに涙しますが、「大ざっぱな狙い方」のおかげで大助かり。対ボス戦が串団子のように続くわりに、序盤は神経をすり減らすこともなく、悲壮感たっぷりなBGMに浸っていられます。



壮絶な血文字！ そして、この言葉！ レジスタンスの熱き生き様を見よ！

パワーアップは、赤いザコからぶんどった「鍵」を集め、ステージ終了後に武器庫へ入って「鍵の個数」によりゲット。当たらない「フルオート」や、連発不可でストッピングパワー不足の「ショットガン」を避けると、「3WAY」を取るのがお利口なんですけど、ここは迷わず「火炎放射器」を選びましょう。ループレバーを回してザコを焼き払えるのも魅力だし、戦艦やジェット戦闘機から機械の龍まで、見境なく燃やせる「間違ったビジュアル」っぷりが最高だったりします。


夕焼けには、白煙とミサイルを放ちながら飛ぶ戦闘機と、それを狙う主人公が良く似合う。

むざむざと基地深くに潜入されて、大ボスの「キングクリムゾン」も顔を真っ赤にして必死です。モニターに人質の姿を映し、レジスタンス兄弟と息詰まる駆け引き。

「ガハハッこれを見ろ！」「とぉさーん!!」「お兄ちゃん……」「わしの研究のせいで……」**「来れるものなら来てみろ！ 殺してやる！」**

そんなストレート過ぎる大ボスに、

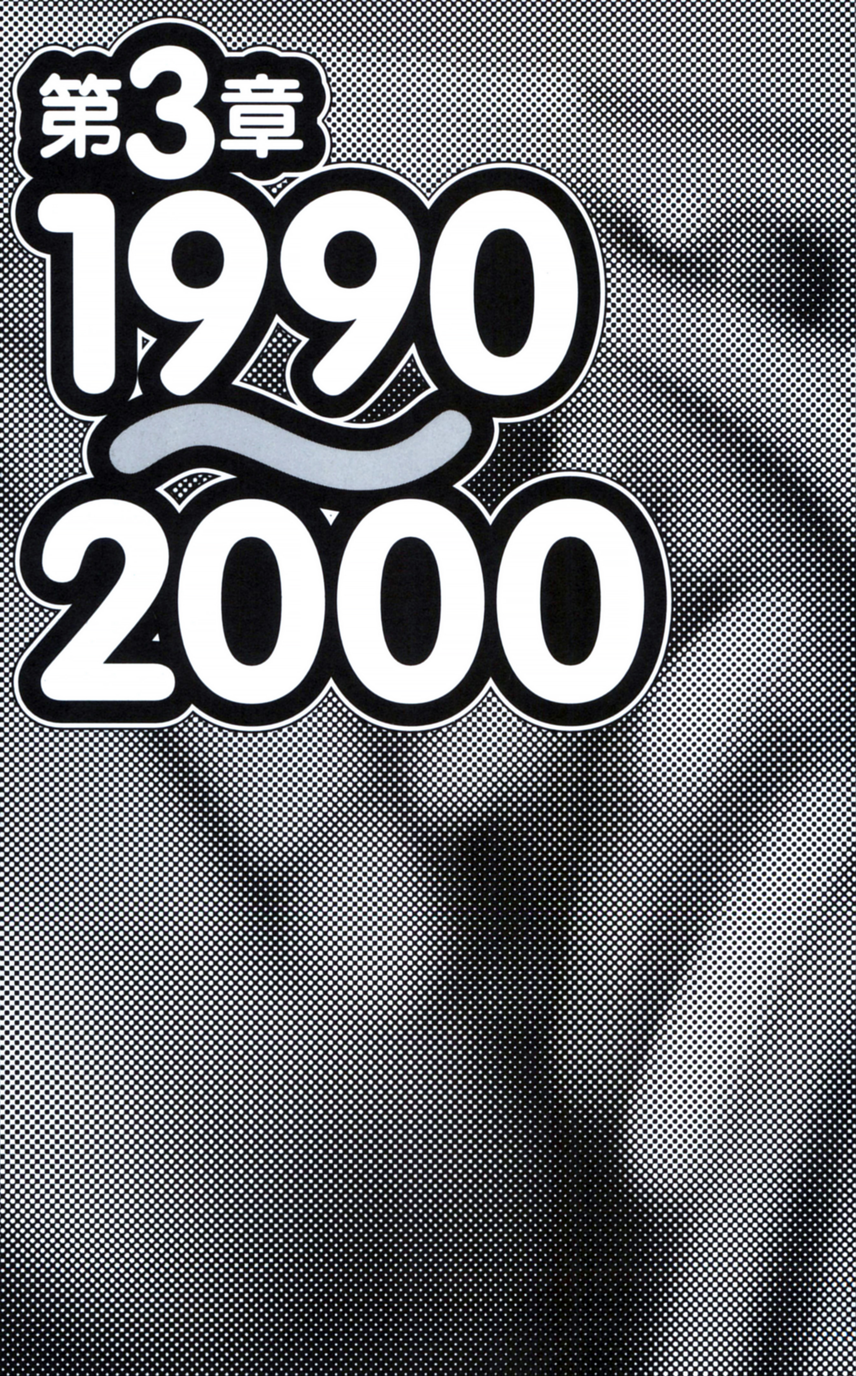
「なんてひどいことをするんだあ」

と、感情がこもってない棒読みボイスにより応じる兄弟。もちろん、人質の命を気にせずに殺戮を再開です。ラストの手前に「集めた鍵を使って人質を助ける」イベントがあるわけですが、エンディングには**助けなかった人数分だけ流れ星が降る**オマケつき。わざと1人を残し、「そう、あれがおじいちゃんの星なんだ」と呟けば感慨もひとしおなのです。 （T）



Chapter 03
1990〜2000

第3章 1990〜2000



OGR氏が語る、タイトー・ゲームミュージック

『Gダライアス』

ジャンル
シューティング
メーカー
タイトー
発売年度
1997

た筆者が、積もりに積もった疑問や「ゲーセンの都市伝説」を晴らすべく、神奈川県は海老名のタイトー開発室に乗り込んだ！
そして明かされた、タイトー・ゲームミュージックの神髄とは？

＊

――今回は、ゲームミュージックの黄金期を支えたコンポーザーの「ＯＧＲ」さんにお会いできて光栄です！　枕元にはＯＧＲサウンドが欠かせませんでした（笑）。

衝撃的だった「コンセプト」

３画面筐体にボディソニックが響き渡る『ダライアス』や『ニンジャウォーリアーズ』のＢＧＭを手がけ、タイトーのサウンドチーム「ＺＵＮＴＡＴＡ」を率いてライブを行うなど、アーケードの音楽を豊かにした第一人者であるコンポーザー、「ＯＧＲ」こと小倉久佳氏。
そのコンセプチュアルな着想に魅せられ、ここ十数年にわたりＯＧＲブランドのＣＤを集め続けてき

小倉　ありがとうございます（笑）。
——小倉さんの『ギャラクティックストーム』（以下『ギャラスト』）以降の曲は、「元型論」など、ユング心理学の影響が色濃いですよね。学生時代から、そちらの方面への造詣は深かったんでしょうか？
小倉　いいえ、作曲にあたって、街の本屋で、面白そうだった本を手に取ったんですよ。そうしたら、「コンプレックス」という言葉には「劣等感」とは違う意味もあったことに、興味を惹かれまして。僕は曲の着想を探すために、街に出るんですね。
——『ダライアス外伝』は、その方向性を行き着くところまで行ってますよね。全ての敵は主人公の幻想の反映であると（笑）。やはり、ゲームの企画段階から深く関わられるんですか？
小倉　『ギャラスト』の場合は、もともとの企画に「ひとりの青年の内的世界」という設定があったんですよ。当時、企画部門は大阪にありましたから、電話でやり取りして、徐々にイメージを膨らましていった、という具合ですね。
——キャッチボールの結果、出来たのがとてつもない「音の世界」だったと。僕らもその音楽の中に込められた、小倉さんの思想に……。
小倉　思想？（笑）。「思想」は違いますよ。「思想」は危険です。
——あ、そうですか。失礼しました、では「コンセプト」ということで。ＣＤのライナーノーツで明かされた「コンセプト」は、当時は衝撃的だったと思うんですよ。そのことに関して、関係者の方々はどんな反応をされてましたか？
小倉　そんなに反応があるわけではないんですけど、『ギャラスト』のメインテーマである「プロトマインド」のときは言われましたね。「プロト」という言葉は「原型」以外にも「プロテスタント」の意味を持つ、と社内で心配されまして。そこで、実

際に教会に行って、ゲームと曲の説明をして「大丈夫ですか?」って確認してきたんですね。

――ゲームを知らない牧師さんに、『ギャラスト』の相談を持ちかけたんですか(笑)。

小倉　ええ。それで、了解をもらいまして……というか、「プロト」に「プロテスタント」が含まれるけど、と言ったら「そうなんですか?」って(笑)。

――お墨付きを得たわけですね(笑)。やはり小倉さんの中では、曲をCDに収録し、ライナーの中で「コンセプト」を解説して、初めて完結する、とお考えでしょうか?

小倉　うーん……ゲーム音楽は、本来は筐体から聞こえてきた段階で、完成されているべきなんですね。ただ、CD化にあたって、音源などの制約で盛り込めなかった「コンセプト」を、完璧に表現できる。そちらを聴いて欲しいとも思うから、なかなか答えにくいです(苦笑)。

――一度は完成したものが、さらに豊かになるんでしょうね。

3画面筐体とサウンド作り

――そうした「コンセプト」を初めて導入されたのが『ダライアス』だと思うんですけど、あれは具体的にどういったイメージなんですか?

小倉　「巨大なもの」という漠然とした感じで、まだ「コンセプト」と呼べるほど熟したものではなかったですね。

――初の3画面筐体、しかもボスは巨大な魚ですし、たしかに「巨大」づくしですね。

小倉　『ダライアス』は、とにかくスケジュールに追われて作った印象が強いんですよ。プログラムと筐体と音楽をバラバラに作ってたから、完成して電源を入れるまで、どういったゲームになっているのか分からなかったです。

――ボディソニックを実際に鳴らしてみて、確かめながら作られたんじゃないですね。

小倉　全然。音源の仕様は渡されていたし、スペックは分かっていたんですが、稼動すると「こんな音だったのか！」って感動しました。

――僕は新品のヘッドホンを繋いで聴こうとしたんですけど、筐体のメンテがおかしかったのか、大音量のおかげで一発で熱くなって壊れちゃいまして（笑）。その次の、3画面筐体の第2弾が『ニンジャウォーリアーズ』ですよね。これもまた、「DADDY MULK」で津軽三味線がベンベン鳴り始めて驚きました。

小倉　あのゲームについては、企画者から「何でもいいから好きなようにやってくれ」って言われてたんですね。「本当にいいんだね？」と念を押したら「はい、思いっきりやってください」ということで。

――バリバリ全開で行きますよと（笑）。『ニンジャウォーリアーズ』からPCM（現実の音をデータに取り込んで、利用する音源）が導入されたんですが、それ以降、小倉さんの曲にはPCMへのこだわりが感じられるようになりましたね。ナマの音に、思い入れはあったんでしょうか？

小倉　タイトーに入社したとき、PCMが普通に使えると信じてたんですね。それが『大運動会』や『べんべろべえ』のときはPSG音源だけで、話が違うと思いましたよ（笑）。

――PCMがあってこそ、本来のOGRサウンドだったんですね。しかし第1弾の三味線というモチーフは、どこから？

小倉　もともと、津軽三味線が好きだったんですね。ただ、ちゃんと研究すると、どうしてもそちらに似てしまう。だから、あえて何も調べずに、自分の中にあった「津軽三味線ってこんな感じでしょ？」というイメージに従って曲を作ったんです。

——でも、ライブのときには、津軽三味線のプロの方が弾いておられましたよね（笑）。

小倉　ええ。「本職の方からすると『これ違うじゃん』というのがあるかもしれないけど、これはこれとしてお願いします」って話をしたんですね。そのとき「確かに違いますね」と言われまして（笑）。

——実際の演奏はノリノリでしたよね。三味線が他のパートを圧倒するぐらい。

小倉　普段は地味な楽器で、前面に出るようなことは通常ありえないから、喜んで弾いておられましたよ。

大好評ライブの舞台裏

——ZUNTAといえばライブ活動なんですが、たしか『ニンジャウォーリアーズ』の頃が始まりでしたね。どういったきっかけで、ユニットが結成されたんでしょう？

小倉　セガのSST（「スーパーソニックチーム」）を担当していたポニーキャニオンから、向こうもバンドをやるから、ZUNTAさんもやりませんか？　と要請があったんです。

——それから、個性的な活動を展開されましたよね。ライブなのに「僕の名はユメオ！」と舞台劇が始まったのには度胆を抜かれました（笑）。

小倉　SSTバンドってよく動きますよね。ステージ上を走ったり、踊りながら演奏したり。ああいった「動き」に対抗する何かが欲しいということで、ポニーキャニオンに相談したんですよ。そうすると、デコの木内さんが劇の脚本を書いているから、舞台劇に仕立ててもらおうという話になったんです。

——デコの「ゲーマデリック」とZUNTAの、夢のコラボレーションが！（笑）

小倉　あくまで「一個人としての木内さん」に協力していただいたんですけどね。

――「ゲーマデリック」もマッドな博士とかドロロン星人とか、妙に舞台に凝ってたんですが、これで繋がりました（笑）。

――１９９７年のライブも、小倉さんは４年ぶりの出演でしたね。あのとき小倉さんが「心理学の話をします」って話を始めたのに、その途中でイントロに入りましたよね（笑）。あれはネタだったんでしょうか？

小倉　あのＭＣをトチったのは、ギャグでもなんでもないんですよ。進行ではＭＣ１とＭＣ２があって、それぞれ２分と５分だったんですね。その間に曲のデータをローディングしていたわけですが、ＭＣ２で話すべきところを、間違えてＭＣ１で始めちゃったんです。それで「小倉さん、小倉さん！」と打ち切られまして（笑）。

――「お琴教室」の続きが、いまだにどうなったんだろ？と語り草になってますよね（笑）。

子供の声がゲームミュージックに！

――その次の、３画面モノの第３弾が『ダライアスⅡ』ですね。最終面の「Say Papa」といい、それまでの小倉さんの曲と比べて、丸く優しくなったイメージがありましたが。

小倉　それは意識してやりました。その前の『ニンジャウォーリアーズ』のときは、ちょっと色々あって、怒りながら仕事をしてたんです。

――怒りながら！　たしかにアグレッシブな曲が多かったですね。

小倉　あと『ダライアス』の世界観も音楽も激しかったですから、『ダライアスⅡ』は対照的に静かなものに変えたんですね。あのときはね……父性のようなものを意識したんです。ちょうどね、その頃に子供ができたというのも大きかったんですけど。

――最後の面には「パパ！」って声も入ってますね。

小倉　あれはね、すごい偶然なんですよ。ちょうどビデオで子供を撮ってたら、偶然「パパ！」って言ったんです。それで「これだ！」と思って、ビデオからサンプリングしたんです。

――ええ!? あれって、小倉さんの本当のお子さんの声なんですか？

小倉　そうですよ（笑）。だからCDのクレジットには「ボイス＝カズキ」って入ってるんです。それは、ウチの子供のことなんですよ。その2枚組CDを未開封のまま保管しておいてね、ハタチになったらプレゼントしようと思ってるんですけど。

――それは最高のプレゼントですよね！　でも、小倉さんのお子さんの声が最終面で流れていたとは知りませんでした（笑）。

小倉　だって、今まで言わなかったもの（笑）。当時のZUNTATAは、硬派なイメージがありましたから。

――小倉さんは『サイバリオン』のCDに収録されたアレンジバージョンも、手がけておられましたね。あの曲にも児童合唱団の声が入っていましたが、同じ動機だったんですか？

小倉　いや、あのときは「大晦日に帰れない」「紅白も見れない」という忙しさの方が切実でしたね（笑）。ただアレンジしただけじゃ面白くないから、「そういえば児童合唱団は使われたことないな」ってひらめきまして。元の作曲をしたYack.にアイディアを言ってみたら、「それでいきましょう！」と採用になったんですね。

――なるほど、アイディアの勝利でしたか。てっきり「小倉さん、子供が好きなのかなあ」と永いこと思ってました（笑）。もうひとつ『ダライアスII』でお聞きしたいのが、一面の曲「オルガブリーズ」の中の「ツナサシミ」です。あれは一体何なんですか？

小倉　本当は「サシミにして食ってやる！」という、ハリウッド映画ばりの勇ましいフレーズだったんですよ。そのニュアンスが、翻訳者にどうも伝わらなかったらしくて（笑）。でも面白いし、まあいいかと。

――ああ！　巨大な魚型戦艦だから「サシミにしてやる！」だったんですね。宇宙空間で「ツナサシミが食いたい」とは何ごとかと、気になりまくりました（笑）。

メロディからの解放

――そして時代は下り、『Gダライアス』になるわけですけど。あの頃になるとプレイステーションも登場して、アーケードの基板も家庭用ゲーム機と互換性のあるものになって、音源も固定されましたよね。そうした変化が、音作りに影響を与えましたか？

小倉　音作りというのは特にはないんですけど、音楽に対する意識が変わったという方ですね。

――その時代って、CDが使えるようになったこともあって、生の演奏をそのまま再生するゲームも増えたじゃないですか。それに対して、小倉さんが、それまでのゲーム音楽の蓄積で『Gダライアス』を作曲するにあたって意識されたことはありました？

小倉　このゲームは移植されるから……というのは全くないですよ。イヤらしいじゃないですか、そういうコトを考えながら物を作るっていうのは。

――やっぱり独自の道を突き進んでいったんですね。自分の中にある音楽観の変化を、そのまま曲作りに反映したということでしょうか？

小倉　「そもそもゲーム音楽って何だろう？」って思ったんですよ。ゲーム音楽、ゲーム音楽ってよく言うじゃないですか。でも、それまでの流れで見たゲーム音楽は、普通の音楽ですよね。アーケードゲ

ームって面白い媒体だと思うんですよ。ドット絵が動き出す映像世界がちゃんとあるわけじゃないですか。その映像作品に対して、音はハードの進化に合わせて変わっていくだけで良いんだろうか？ って思ったんです。そこで音楽観が変わって。

——「ゲーム音楽」のアイデンティティをちゃんと確立していかなければいけないと。ゲーム音楽は、立場的に微妙ですもんね。ゲーム本編を立てなければいけないし、単品で聞いても完成度の高さを要求される。『Gダライアス』を初めて聞いたとき、皆びっくりしたと思うんですよ。これまでの流れだと、OGRサウンド＝メロディアスになっていくと予想されたんですけど、「これぞゲーム音楽！」というか作りでしたよね。その辺も、やはりゲーム音楽を一から再構築してみようという考えがあったからこそ？

小倉 まさにその通りです。『Gダライアス』から変えてみようと思いましたね。

——それまでは、ゲームの世界とは別個の「音の世界」を築いていたのが、またひとつに重なったという印象を受けました。

小倉 まあ、どこかで読まれているかも知れないですけど、あれもやっぱり街に出て、新宿の交差点で待っているときに思ったんですよ。信号がピーポーピーポー鳴り始めたり、車のクラクションもあり、雑踏も聞こえてくる。それを10秒間サンプリングで切り取ってループさせたら、最初は変だけど、そのうちに慣れてくるんです。だから、どんな音も音楽にできるということですよね。コードに縛られたり、いわゆるドレミファソラシドのメロディでなければいけない、キックは四分打ちじゃなきゃいけないとか（笑）、そういうことがバカらしくなったんですね。

——メロディからの解放、という感じですか。

小倉　そうですね。表現したい音色をサンプリングしたら、そいつに任せれば良い。そいつを補うための余計なフレーズはいらない。その音を選んだこと自体が、すなわち作曲である。

――素材の味をそのまま、ですね。その結果、最初は耳慣れないものがいっぱい出てくるけど、何回も聞いてるうちに受け入れられていく。

小倉　だから、僕が目指しているものは、そこで好き嫌いがはっきり分かれるんです。「なんとなく良いんじゃない?」っていうのは、僕にとって最悪なんです。

――聞き流されるものは絶対に作らない。小倉さんのファンが作ったサイトを覗いても、やはり『『Gダライアス』は上級者向けの曲だから、まずは『ギャラスト』を聞け!」って勧めてますよ(笑)。

偶然が生んだ名フレーズ

――『ダライアス』の次回作があるとすれば、やはり小倉さんが作曲されると思うんですけど、どういう方向にいくんでしょうかね。

小倉　それは分からないですよ。

――ファンとしてはコワイですよね。次に何が来るんだろうって(笑)。

小倉　ありましたよ、アンケート葉書で。「怖いけど、スピーカーから目が離せない」って。それが一番嬉しかったですね。僕個人の考えなんですけど、ゲームミュージックの中には「単なる普通の音楽」っていうのが多くあるんですよ。それだったら1週間で作れちゃうんです。

――それはコンセプトがないということですか?

小倉　コンセプトもないし、「ゲーム音楽とは何か?」というところが考えられてないんですね。

「このゲームに合う音楽を作れば良い」だったら、いっそJポップを乗せれば十分になっちゃうんです。突き詰めると僕らの仕事は「ゲーム音楽を作りましょう」ということなんですよね。

――コンセプトが湧き出るまでに苦労はされますか？

小倉　それは、作曲するより長いですよ。半年以上がコンセプト作りです。

――では、曲を作り始めるのは遅いんですね。

小倉　街も本屋ももちろんですけど、近くに大学があって、そこのオープンセミナーとかで面白そうな講義を聞いてみたり。一見、何でもないことを情報として頭の中に入れておくと、それが活きてきたりするんですね。

――断片的な知識ほど、かえって飛躍があって良いって感じですか？

小倉　そうですよね。これとこれはあまりにも繋がらないハズなのに、そこを無理矢理埋めていく面白さは確かにあります。

――いきなりポーンと降ってきたというか、どうやって自分で作ったのか信じられないという、奇跡のような曲はありますか？

小倉　そこまで言わないですけど、偶然がもたらしたのが（『ダライアス』の）「カオス」ですかね。カシオのＳＫ－１というキーボードに、オケヒットを入れておいたんですよ。で、その鍵盤の上にポンって手を置いたときに「ダララ～♪」って鳴ったんです（笑）。「今、何を押した？」というのを一生懸命思い出して、「確か、この音とこの音が鳴ったんだよな……」って譜面に起こして作ったのが、「ダダラダラダダ～♪」という変拍子だったんです。

――偶然の指の運動によって湧き出てきた。ほとんど自動書記の世界ですね（笑）。これは、あり得ないとは思うんですけど「なかったことにして欲しい」

って思われる曲はありますか?

小倉　あります。『ダライアスII』ですかね。あまり大きな声で言えないですけど(笑)。「Say Papa」は違いますし、あと「彗星のテーマ」は別ですけど、あとの7割方は参ったなあと(笑)。

――それはショックです(笑)。

小倉　ごめんなさい(笑)。

一同　(爆笑)

――ご自分に厳しいですね。僕らは「オルガブリーズ」から始まって「Say Papa」で締めて、いい気持ちで聴いていたんですけど。

小倉　微妙なのが、90年ライブのオープニングでアレンジ版の「オルガブリーズ」を演奏したんですね。だから「あの曲が嫌いなのか?」っていうと、そうでもないんです。FM音源で作った原曲とリアレンジされたものでは違いもあるでしょうしね。

最新作は70年代歌謡曲

――小倉さんの最新作は、どういったものでしょうか?

小倉　家庭用に真剣に遊んだものを4曲ほどやったんですけど、多分、夏ごろですね。ムービー部分で、時間の関係でワンコーラスしか流れないんですけど、ちゃんとフルコーラスを作ってあります。これから作ろうとしているものは……内緒です(笑)。それは企業秘密。

――それは楽しみです(笑)。ファンの皆さんは、タイトーのゲームであり、小倉さんのサウンドを心待ちにしていると思うんですよ。最近はアーケードの方は残念ながらあまり出ていないんですが、次は家庭用でお会いしましょうという感じですか?

小倉　そうですね。でも、僕の曲だって思わないいんじゃないかな。

——また変化してるんですか（笑）。

小倉　70年代歌謡曲を目指して作ってみたので。70年代には、筒美京平さんというウルトラスーパーコンピューターコンポーザーと呼ばれた人がいるんですね。その人の8枚組CDセット買って、160曲、全部耳を通したんですよ。改めて、まだまだ勉強不足だと思いましたね。

——やはり、これから良い意味でのメジャー志向、より多くの人に聞いてもらえるような曲を志向するということですか。

小倉　いや、あくまでもマイノリティで良いんじゃないかと思いますよね（笑）。だって、多くの人に聞いてもらう曲を作るんであれば、40億円をかけて、CMで毎日流せば売れちゃいますもん。良い悪いじゃなくて、聞いたことあるから買うとか、友達が持っているから買うとか。僕は、そっちに嘆きを感じますね。

——ZUNTAのファンは、あくまで自分の心に響いているから買っていると思うんですけど。

小倉　そうであって欲しいですね。

——響きすぎる人もいますけど（笑）。ZUNTAのファンの中で一番コワイ反応とか、どういったものがありました？　これはやめてくれという。

小倉　昔、ありましたよ。待ち伏せ（笑）。

——それはタイトーさんの会社の前で待っているんですか？

小倉　うん。それで、こうですよ（笑顔で手招き）。

——小倉さんに向かって手招きですか！（笑）

小倉　で、「楽譜もらえる？」って（笑）。

——しかも、タメ口（笑）。

小倉　もう、お友達なんです。「そういう資料関係は一切、社外には出さないから帰りなさい」と（笑）。

——あははは（笑）。実力行使の他にコワイお便りとかありました？　さっき、言ってた「思想」で

あるとか、「これは僕の内的世界を盗作したんだ！」とか（笑）。

小倉　そういうのはいっぱいあったと思うんだけど。

——それで「思想」はＮＧワードなんですね。どうもすいません（笑）。

自分たちの好きなことをやる集団

——それでは最後に、これからもＺＵＮＴＡＴＡの活動を続けていかれる予定ですか？

小倉　もちろん、そうですけど、従来の活動の仕方とは違ってくるかも知れないですね。色んな形で、ひょっとしたら音が出る玩具かも知れないし、音に関わる活動を広げていくと思います。あくまで例えば、ですけどね（笑）。

——やはりＺＵＮＴＡＴＡの活動がこれだけ長いと、世代間の受け取り方もかなり違いがあると思うんです。旧世代、新世代という違いや、それに対してＺＵＮＴＡＴＡも常に進化し続けていこうとする意識はありますか？

小倉　基本的にＺＵＮＴＡＴＡは、自分たちが面白いということをやっていく集団ですから。時代に合わせてとか、迎合するような姿勢をとったら終りですよ。

——あくまで、自分たちの好きなことをやる集団であると。でも、だからこそクリエイターをやっておられるんですよね。

小倉　そうですね。自分が面白くないものを作っても、絶対それを見たり聞いたりした人は面白いと思うはずがないんですから。結局ね、自分勝手なんですよ（笑）。

（Ｔ）

エアバスター

ジャンル
シューティング
メーカー
カネコ/ナムコ
発売年度
1990

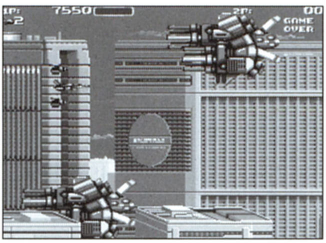
ボタンひとつでバリバリと撃ちまくる横スクロールシューティング。軽快なテンポとスピード感で、幅広い人気を獲得した。突き抜けたサウンドや印象的な効果音も魅力。溜め攻撃の「バシュウウウ!」という音が忘れられないゲーマーも多いのでは?

名作シューティングの良質リミックス

完全に「この世で初めて」のアイディアを元に作り上げたゲームは、「伊勢エビの姿作り」や「松坂牛のステーキ」といった豪華な一品料理のようなものだ。そのドッシリとした味わいは、いつまでも舌に残り続けるが、ふだん食べたいのは軽いオカズを集めた**「幕の内弁当」**の方ではないだろうか。

『エアバスター』は取り立てて歴史に影響をおよぼすアイディアを提供したわけではないが、大作シューティングの美味しいトコを手際よく盛りつけ、ぼーっとしているとまたパク付いていた！という「大衆食堂の定食」的なゲームなのだ。

パッと見は普通の横スクロールシューティングだが、「気持ち良さ」に対するセンスが突出している。当時の水準からいっても、さほど高くはないドット絵のレベルを補ってあまりあるのが、アップテンポなBGMとメカの金属感を再現した効果音。「**カカカカカッ!**」と耐久力の高い敵を削り込む爽快さを、これほど絶妙に伝えるゲームは他に類を見ない。



パワーアップの他に、オプションが装備でき、溜め撃ちするとすべての敵にダメージを与える。

パワーアップはメインショットの強化+7種類のオプション武装。2面のみで使える「バンパー」は、『グラディウス』の要塞脱出ステージをさらに加速したような場面で、地形との激突を防ぐものだ。様々な大作シューティングの「名シーン」をヘビーな気持ち抜きで楽しみたいときのために、いつも手元に置いておきたくなる佳作だ。（T）

マジェスティック・トゥエルブ

ジャンル
シューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1990

F2システム第八弾として発売された『スペースインベーダー』シリーズ作。パワーアップシステムが搭載され、爽快感あふれる内容に。目玉はなんといっても牛を守るボーナスステージ。誤って牛を撃つと「モ～」という気の抜けた断末魔と共に牛、死亡。合掌。

牛は地球より重し！

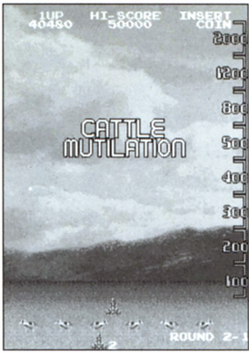
タイトルはNASAが隠していると噂のアレでありグレイ型であり本物の「侵略者」。ここに、ゲームと「現実」とのコラボレーションが実現したのです！　サブタイトルによれば、本作も立派な『インベーダー』ファミリーの4代目。

「ケネディはきっと悔しがる」

そんなキャッチコピーでアメリカン愛国魂に張り手を食わせ、返す刀でボーナスステージが**キャトルミューティレーション**。牛をさらって臓器を抜いて……という例のイベントを忠実に（？）再現。レーザー砲台に撃ち落とされるのも構わず、牧場に突っ込んでくるUFO！　牛をつかんで上昇する途中で撃つと高得点で、ついでに牛も殺せます。宇宙では「牛1頭」V「UFO＋人命」なんでしょうか。

ゲーム本編は、『ダライアス』のようにルート分岐します。地上から衛星軌道へと上昇し、火星の峡谷らしき赤い大地の上やら冥王星まで出張の限りを尽くして「地球への引きこもり」にもサヨナラ。インベーダーたちも「撃たれると横にふくれ上がる」や「2体に分裂」という進化の跡もいちじるしく、また『ギャラクシアン』のように単機で飛んできたり、団体行動を乱しまくりです。

こうしたアレンジはあるものの、前作『リターン』ほどのハジけっぷりが見られず残念。やはり本作はボーナスステージがすべてです。**地球より牛を守る防衛軍**に栄光あれ。（T）



噂のキャトルミューティレーションステージ！ 再現度は（おそらく）高い。

ザ・スーパースパイ

ジャンル
アクション

メーカー
SNK

発売年度
1990

ネオジオ初期のアクションゲーム。プレイヤーは、テロリストに占拠されたビルに侵入し、テロリストを殲滅する。3D視点による画面やシステムは新鮮だったが、面白さに結びついていない点が残念。

アーケードと家庭の融合

ネオジオは、発売当初アーケードと家庭の融合が考えられていました。ハードの性能が上昇し、これらの要素が融合しつつある今から見ると時代を先取りしていた感があります。

ネオジオは当初、現在のような家庭用の販売の他に、レンタルも行われていました。

コピーはズバリ**「すごいゲームを、連れて帰ろう」**。

本作『ザ・スーパースパイ』はネオジオ最初期のソフトです。一人称視点のインパクトのある画面が特徴。

レンタルでの展開を考えられてか、本作は「経験値」「複雑なマップ」「アイテム入手」などの概念を持つ、アーケードゲームと家庭用ゲームのハイブリッドといった内容になっています。家庭とアーケードのレンタルによる幸せな融合が行われていれば、家庭で腰を据えて経験値を稼ぎ、メモリカードを持ってゲーセンでプレイ……といったことも可能だったのでしょうが、レンタルと返却の手間と取り扱い店が思ったように増えなかったこともあり、そうした展開は見られませんでした。家庭用のゲーム機でアーケードと同じゲームが楽しめる現在でさえ、こうしたデータのやり取りは主流になっているとはいえません。後にネオジオの格闘ゲームが大流行し、練習が満足にできないプレイヤーが数万円のソフトを買い求める光景が普通になったのを見て、**初期ネオジオのコンセプトは早すぎた**と痛感したのは筆者だけではないでしょう。（Y）



「いかにも」という敵のパンチがスマッシュヒットした瞬間を激写！ どの辺がスパイなんだ？

スノーブラザーズ

ジャンル
アクション

メーカー
東亜プラン

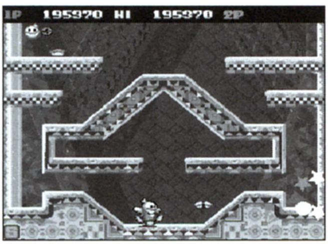
発売年度
1990

面クリア時に「ちょいーん！」とカッ飛ぶ主人公たちの生き様がいまだに忘れられない、固定画面のアクションゲーム。シューティングの老舗である東亜プランのイメージをちょっとだけ変えた、ポップでキッチュな作品である。

寿司と雪だるま

本作は東亜プラン中期のコミカルアクション。メカと爆発の歴史が長かったせいか、随所に独特の味が出ている様に微笑みがこぼれます。主人公は雪だるま。相手を雪玉に固め、これを蹴飛ばしてとどめを刺します。雪だるまとはいってもジャンプはまるで格闘ゲームの主人公の如きリアルな宙返り。体形もオーバーオールのせいかマッチョな感じで、コミカルアクションの主人公らしからぬ格好よさ。

彼らの敵は「ヒヒ人間」「リアルガチャピン」「赤鬼」「悪魔」など。頭身こそ低いのですが、書き込みが**妙にリアル**で、無知な原住民から神として崇められつつ生贄の生娘を食らっていそう。主人公に雪玉にされかけてもがいているというコミカルアクションらしからぬ残酷な姿に何の違和感もありません。



敵に雪を当てて硬化させ、雪だるまにして蹴っ飛ばす、面クリア型アクション。2人プレイ可能。

そんな敵を倒すと出現するアイテムは**「寿司」**。巻き寿司より握りの方が点が高く、握りでもイカは600点、ウニは2000点と実勢価格にそった点数設定がリアルです。

蹴飛ばした雪玉に相手を巻き込むとどんどん高得点に。しかも雪玉から離れた後主人公はしばらく無敵に……と親切設計なのですが、面が進むに従い、**抑え切れぬ東亜の血**が「強力な敵」「脱出不可能な地形」など魔闘気の如く溢れ出して難易度を上昇させます。後に続編が発売されたのですが、「洗練されすぎて独特の味が失われている」とする意見もあり、そうした意味で本作は突然変異的作品なのかもしれません。（Y）

トリオ・ザ・パンチ

ジャンル
アクション

メーカー
データイースト

発売年度
1990

「TVすごろく」というサブタイトルが意味不明すぎるデコ屈指のハチャメチャでディープな妖ゲー。ゲームシステムからセリフまで、なにもかもが異様。これを発売したデコは本当に偉大だった。デコに最敬礼を。

トリオじゃないぞ トリオ・ザ・パンチ

主人公は剣士（ローズサブ）、タフガイ（サントス）、忍者（かまくらくん）の3人。

個性豊かな3人を操って面をクリアするはずなのですが、3人の実力差がいきなり天と地ほどにも開いています。

ジャンプ中のみに手裏剣（なんでジャンプ中のみなんだろう）を使える忍者が最強で、後は地獄コースまっしぐら。

よほどの**マゾ**でもない限りここは素直に忍者を選び、ジャンプ中に慣性がなく、空中で自由に姿勢を操れる「デコジャンプ」の恩恵をフルに受けながら手裏剣をばら撒いてください。

剣士の「Sたいまつ」や、タフガイの「風拳」も魅力的なのですが、本作のパワーアップシステムはあまりにも独特すぎて、これを手に入れるまで生き残るのがとても大変です。

そのパワーアップとはずばり**「ルーレット」**。うまく当てれば各種パワーアップやキャラの交代が可能なのですが、恐ろしいのは体力の回復もルーレット頼みの**運任せ**になる点で、回復してもほんのわずか……と、とことん報われません。

主人公である忍者のサブ武器はパワーアップしたから使いやすくなるかというとそうではなく、誤ってサブ武器のパワーアップを当ててしまい、使いやすかった「ぶんしん」が、使えない「ばくだん」になった日などはもう**死にたくなります**。

謎だらけだぞ トリオ・ザ・パンチ

面の開始から終了まで延々と**洗脳**のように流れる各キャラのテーマ曲を聞きながら（つまりゲーム中のBGMは事実上1曲）、ステージを駆け抜けてください。

面のタイトルは追随する者のない独走状態なセンスが炸裂。**「にょき」**（地面から伸びる謎

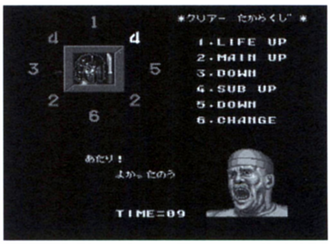
のパイプがある面）、**「毒どく」**（青紫の毒カルノフ登場面）、**「羊の呪い」**（デコの裏マスコットで『水許演武』家庭用にも登場）、**「まさに日本」「やっぱり日本」**（しつこい）……と、右脳と左脳のどこでつけたか皆目分らない、すさまじいフレーズ連発。全面にタイトルがついて



デコ臭プンプンの本作。画面上に次々と登場する文字を見るだけでもプレイする価値あり！

いるのではない辺り、謎を深めます。

　ザコ敵を倒すと現れる「HELP！」と訴えるハートを、規定数集めるとボスが出現します。本作のメインはザコ戦ではなくボス戦。だからザコは使い回しばかりでも**問題ない**のです（忍者とスライムにはもうウンザリ）。ボスは「カルノフの像」「モンティパイソンばりの巨大足」「羊」「ケンタッキーフライドチキンの像」など、個性的すぎる面子。ザコは、カルノフとカルノフとカルノフ、もしくはグロかマッチョかのどれかに該当するデザインの濃い面々。カルノフアイドル化計画の一環なのか、それとも自社キャラであるカルノフが嫌いで嫌いで仕方ないのか、カルノフがやたら出てきます。



これがパワーアップの「ルーレット」。当たりはずれは運次第。当たるとオッサンが一緒に喜ぶ。

　ジャンプ中に相手の上に乗ってもダメージを受けませんので、これを上手く使って攻撃を切り抜けてください。

　ボスによってはサブ武器との相性で、いきなり半殺しにできたりしますが、細かいことは気にせず突っ走りましょう。

　こうしてたどり着いた最終面は**ホワイトハウス**（大統領大好きなデコらしいセレクション）で、小鳥と蝶と鳩と犬を虐殺すると地面が盛り上がり、地底の巨大な顔面が「ばれたかげろげろ」と叫んで終わるという、ゲーム史上もっとも謎めいたエンディングでプレイヤーをおいてけぼりにしてくれます。サブタイトルの「ネバーフォゲットミー」の願い通り、**「忘れられない」**という言葉がどうにも相応しいゲーム、それが『トリオ・ザ・パンチ』なのです。（Y）

ソニックブラストマン

ジャンル
パンチングゲーム

メーカー
タイトー

発売年度
1990

ゲームコーナーにおける定番「パンチングマシーン」をうまくアレンジした個性的な作品。「私のパンチを受けてみろ！」と叫ぶソニックブラストマンのフルスイングなインパクトは絶大だった。

3発殴って隕石を壊せ！

遊園地やデパートの屋上にあった「ゲームコーナー」……その花のひとつがパンチングマシーンです。ターゲットを殴ってパンチ力を測るという実用性と趣味性の中間に揺れるようなマシンが、タイトーの手によって復活しました。その名はスーパーソニックブラストマン。「女性が暴漢に襲われている！」「子供が車にひかれそうだ！」「悪の要塞ビルが暴れている！」「客船を巨大メカカニが襲っている！」「地球に隕石が接近！」……貴方はスーパーソニックブラストマンとなってこれらのトラブルを解決してください。入力はボタン2つを除けばパンチミットしかありませんので、このデバイスが唯一受けつける入力、すなわち「殴打」を行ってください（蹴りやバットは反則。とび蹴りだと意外と記録が伸びないので注意）。

この世界では3発殴ればあらゆる事態が解決できるのです。パンチ力は**「トン」換算**で、実際の測定には**役に立ちません**が問題ありません。殴るのみだったパンチングマシーンに、目的とストーリー性を持たせたのはまさにアレンジの妙。失敗しても悔しさについ再度プレイしたくなります（2回目の記録が1回目を上回ることは、あまりないのですが）。

パンチ力が足りなかった場合のエンドが面によって違うのも面白いところで、隕石面の「失敗……**人類は滅亡した！**」というフレーズはゲーム史に残る名文句といえるでしょう。（Y）



あなたの熱い拳に地球の運命が！ そして失敗すると、こうなっちゃいます。さらば地球よ。

ピストル大名の冒険

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
ナムコ

発売年度
1990

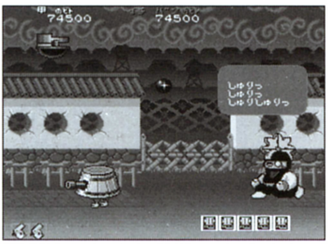
『超絶倫人ベラボーマン』の敵キャラが、何の前触れもなく主人公として堂々登場した、ナムコ屈指の奇ゲー。その後さらにパチンコ台として再登場するという前代未聞の下克上っぷり。謎のトリックスターである「ピストル大名」に幸あれ。

ピストル大名は2度死ぬ

奇人「ピストル大名」を主人公としたシューティングゲームです。言うまでもなく彼は『超絶倫人ベラボーマン』の脇役です。彼が一躍主役に抜擢されたことに世のゲーマーは驚きました。見た目のコミカルさとは裏腹に、本作はかなりの毒を秘めています。

ピストル大名の武器は頭のピストルの溜め撃ちなのですが、気合いが溜まるに従って**銃身が持ち上がって**いくその見た目は、かなり危険。気合いの溜まり方に従い弾の飛ぶ角度が微妙に異なってきます。彼は足指で掴んだ扇で浮力を得ており、レバーを放すと徐々に落下します。つまり、水平に飛べない主人公が角度の変化する弾を発射するというわけで、上達にはかなりの熟練が必要とされます。

難易度も半端ではなく、特に「おどろ教の謎」「黒船きたる」の2章はカルトシューターの間で**伝説**となっているほど。



画面左にいるのが主人公のピストル大名。『ベラボーマン』では脇役として登場していた。

各ステージの最後に待ち受けているボスも「わたしはたつまき！　まきまきまきまきまきしんじ！」「あとをたのむぞ　ポールまきイ」「ケペペッ　カパケペコホオオン」「しゅりっしゅりっしゅりしゅりっ」……など、セガサターンの『大冒険』に匹敵する**電波メッセージ**を垂れ流しつつ**狂った難易度**の攻撃を仕掛けてきます。

このように強烈な毒を放射しゲーセンから去った『ピストル大名』ですが、その後パチンコのキャラクターとして**3度目の帰還を果たし**、ゲーマーの度肝を抜きました。　（Y）

ルナーク

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1990

レンジャーたちが密猟者どもに制裁を加えまくるエコロジーアクション。助けた動物が味方となって加勢してくれる点が面白い。動物の命に比べ人間の命が以上に軽く、マシンガンやらバズーカやらでバタバタと死んでいく凄絶な内容である。

自然破壊のハンターをシメろ！

　自然を忘れがちなコンクリートジャングルの住民にとって、動物たちとの触れ合いは心のオアシスです。**動物を愛さない奴は人間じゃありません**。動物を虐待する連中は始末してもノープロブレム。地獄への道は善意で敷き詰められてると言いますが、地球に優しく人に厳しいエコロジストが天誅エンジン全開の超問題作こそ、この『ルナーク』なのです。

　密林の一角にある酒場に潜み、仲間からの連絡を待つ特殊エージェントたち。**飲んだくれてるヤクザ集団にしか見えない**のは、アツき動物愛護魂を押し隠すカモフラージュに過ぎません。折りしも、密漁団体がこちらに向かっているとの無線が！　着信と同時に爆弾が投げ込まれて火の海と化すアジト。

　カウンターが吹き飛んだ後には、こんなこともあろうかとロケットランチャーが出現。ハナっからワシントン条約違反のハンターどもを生かして帰す気はないようです。さぁ、狩りの時間だ！

　殴る蹴るにより血路を開く「ベルトコンベアー」な進行は、一世を風靡したスタンダード。しかし敵の数がハンパじゃなく、ピーク時には十数人のザコの群れにエージェントが紛れて行方不明に。手出しできないままボコられて体力ゲージがレッドゾーンに突入です。

　そこで武器が異常に充実。鉄パイプやムチからピストルやマシンガン、長剣まで街に転がる箱や岩に仕込まれています。エキスパートがエモノを持てば鬼に金棒！

　しかし、殴られると落としてしまい、それを拾った敵は反撃に使うことができるので、自分を痛めつける拷問器具をわざわざ運んできたという悲惨な結末に。何の救いにもなってません。

動物たちの心温まるリベンジ

心配は無用です。エコロジスト最大の武器、それは愛。助けた動物たちが、恩返しに来てくれるんだから勇気百倍さ！　1面では鷹との交流。悪人たちを懲らしめる我らがエージェントがピンチに陥ると、鳥類の友が颯爽と駆けつけ、敵をクチバシで突つき倒します。明らかに**目玉まで攻撃……というか食らっている様子**ですが、動物愛護精神を叩き込むにはやむなしといったところ。



酒場で密猟団来訪の連絡を聞くレンジャー。レンジャーなのに、この体たらくは何なのか？

2面ではインパラをかつぎ、わざわざエージェントの目の前に置いてから殴り始める密猟者たち。コブシとピストルと岩とマシンガンで心の対話。静かになったので、きっと誠意が通じたんでしょう。イジメに遭ったインパラは、ダチを引きつれて集団踏みつけのリベンジを忘れません。

最強の動物といえば、やはり象。3面でオリから出してあげると、画面を左右に往復して敵を踏み潰しまくり、ステージの最後に待ち受ける敵戦車に体当たりして一撃で粉砕してしまいました。**どうして捕まってたんですかコイツ**。



異常なまでの動物愛護レンジャーと動物虐待密漁団がライオンを挟んでの睨みあい。

正義は悪あればこそ光るもの、密漁グループも個性豊かな顔ぶれをそろえています。**ザコはたったの4種類**。スーツの女、デブのインド人、オーバーオールの配管工、世紀末にガソリン飲んで火を噴いてそうなターバン男たちが、同じ顔をたくさん並べておそ松アタック！　ボスも顔を紙袋に隠したエ●ファントマンを殴るのは道義上ヤバい気がしますけど、エ●ファントマンを何回も使いまわすのはゲーム上ヤバい気がします。

この巨大な陰謀の黒幕が、最終ステージで判明。正体は悪い宇宙人。やった！　**人間より宇宙人より動物が尊い**ことを、エコロジストは腕力で証明したのです！　アニマル万歳！（T）

ウルファング

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
データイースト

発売年度
1991

デコによる硬派路線のロボットアクションシューティング。パーツ組み合わせにより六四体のロボットが選択可能。細かい設定や躍動感あふれるビジュアルがガンダム世代のハートを直撃した。

64匹の狼

現代オタ男子の夢のひとつに**「ロボットに乗りたい」**というものがあります。

『SDガンダム G-GENERATION』シリーズや『アーマード・コア』シリーズなどの熱い支持を受ける作品を見ていると、そこには「ヒットするロボットものゲームは作中で沢山の種類のロボットを操作できる」という共通点が見て取れます。

このタイプのロボットゲームのマニアが集まると「これが俺の愛機だ」という談義が始まるのですが、「多ければ多いほどいい」わりに「1機に生涯の伴侶と思い入れる」のは、ある意味オタ男子にとってロボットは女性と同義なのかも知れません。

本作『ウルファング』は、マニアに圧倒的な支持を受けるメーカーであるデコことデータイーストの横スクロールロボットアクションゲームです。

本作は「パーツの組換えによって**64種類**ものロボットを組みたてることができる」ロボットマニア**垂涎**のゲームです。

ゲームはまず「パーツを組み合わせて自分のロボットを組み立てる」ところから始まります。

そう、戦いは1発の弾も撃たないうちから始まっているのです。

オプション武器の性能を決める「胴体」、白兵戦武器の性能を決める「腕」、移動性能を決める「脚部」といったパーツを選択すると（メインショットは全機体共通）、貴方のロボットが完成。

各パーツが4種類あるので4X4X4で合計64通りの機体が誕生するわけですが、前述の**「俺の愛機」**感を高めるためか、このすべてに異なった名前が用意されています。

この名前はパーツの組み合わせで決定され、たとえばエレク

トリッガー+ビームソード+ホバーだと**「天雷」**（てんらい）。グレネードランチャー+ナックルショット+2脚だと**「隼」**（はやぶさ）。フレイムランチャー+パイルバンカー+6輪だと**「大蛇」**（おろち）。ホーミングミサイル+アイアンクロウ+4脚だと**「鵺」**（ぬえ）……と、力強い漢字ネーミングが、日本男児の心をくすぐってくれます。

　ゲーセンでプレイする時も「麒麟」「雷獣」などの無難な組み合わせの機体なら「初心者だね」と一笑に付されてしまうのですが、「夜叉」や「荒神」といったテクニシャン用のパーツを組み合わせたレア機体名が画面に並んでいれば、その人は多数のギャラリーを引き連れたヒーローとなれました。

　自分の現役時代にはいきつけのゲーセンに上手な「龍王」使いがいて、彼のプレイを眺める時の自分は、まさにシャアを仰ぎ見る一般兵でした。



最初に胴体、腕、脚部、それぞれ4種類ずつのパーツを組み合わせて自機となるロボットを作る。

　本作の難易度は高く、生き残るためには「麒麟」や「雷獣」といった初心者用の機体で修行するしかありません。

　ここで色々と機体を変えていては上達はままなりません（特に「脚部」を変えるのは移動特性がまったく変わるので最悪）。

　ある程度慣れて、自分のスタイルと言うものが確立されてくると今度はそれに合わせて機体を選べるようになります。

　スタンダードな「ホーミングミサイル」、生き残り再優先の「エレクトリッガー」、パターン記憶必須の「フレイムランチャー」に、高火力の「グレネードランチャー」。高速の「ナックルショット」にスタンダードな「ビームソード」に「アイアンクロウ」、一撃必殺の「パイルバンカー」。ノーマルな「2脚」と高速の「ホバー」、ジャンプ力の「4脚」にスピードの「6輪」とこれらのパーツの組み合わせで機体性能と戦術は大きく変わります。

　機体カタログを見ながら『紫電』は癖がなくていいんだけど、そろそろ火力不足を感じてきたよね。乗り換えの時期かなぁ」「ホーミングミサイルの性能を試したいんだけど『虎徹』あたりが妥当かなぁ」なんてことを呟くようになったら**プチ・エースパイロット**。

言うまでもなく「2脚＋エレクトリッガー＋ビームソードも癖がなくていいんだけど……」では没入度70％ダウンで萎え萎えです。
　機体の組み合わせと名称に使用感を付した機体カタログを自作するようになったら立派なエースパイロットの誕生です。

狼たちの戦場

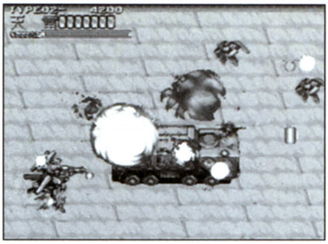
　本作は「機動戦士ガンダム」以降にクローズアップされた「ロボットのいるリアルな戦場」をゲームの中で再現しようとした作品です。
　「まるで大きな戦争の一部分を戦っているかのような演出」に、その思想が端的に現れています。
　大抵のシューティングゲームでは、たった1機の機体で地球を救ったりするのですが、本作はプレイヤーの任務の大前提からして「爆撃機隊の爆撃目標を明らかにすること」と**いきなり脇役**です。
　ミッションセレクトの「生還率」はそのまま難易度選択になっており、これの低い方へ低い方へ行けば重要度の高い戦いの中枢、すなわち「自分が戦いの主役になる」コースへ行けます。
　これはゲームのストーリーとしては王道なのですが、本作では逆のルートも用意されています。生還率の高い方を選べば、自分の任務は戦いの中枢から遠ざかります。この「自分が戦いの脇役になる」コースは、ストーリー的には本作の**真骨頂**といえるでしょう。



制作可能な64種類のロボットにはそれぞれ「天雷」「麒麟」といったコードネームがつけられる。

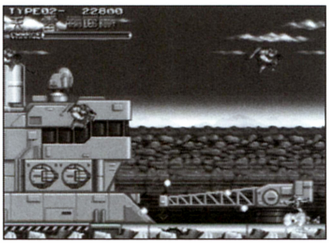
　こうしたルートの主な目的は他の部隊のサポート。自分が切り開いた道を通って、精鋭部隊が敵の重要施設を叩きに行くのです。
　こうしたルートに説得力を持たせるのは様々な演出です。
　ゲーム開始後一番最初に聞くことになる「戦術衛星スカイアイズより入電！」というセリフから始まる、他の部隊の存在を暗示する様々なメッセージや、「編隊飛行する輸送機と護衛機」「遠くの平原を走る部隊」といったグラフィックなどが、ゲームの内容を「大きな戦争の一局面」にまで昇華させます。
　ゲーム中の演出と音声合成に関して、本作はプレイヤーの心を大きく揺さぶるものを持ちま

す。本作が「男のゲーム」と呼ばれる所以です。
「時折照明弾の上がる夜間戦闘（ちなみに初心者の死にどころ）」「敵部隊を輸送機のデッキ上で迎撃」「自分を送り届けるために敵中を突破する潜水艦」……と、**「ガンダム」の息子**である我ら日本ロボオタクにとっては、泣きどころ盛り沢山。



難易度に合わせてルートが選べる。それによってストーリー上の、どの作戦に関わるかが決まる。

そして画面とシンクロしたネイティブ発音の「デコボイス」が魂を揺さぶります。特に最後の戦いを告げる「final target ahead!」のボイスにシビレにシビれた向きも多いことと思われます。
戦いの中枢から外れた場所でのエンディングで、「ウルフファング節」は最高潮に達します。ボスを倒しはしたが満身創痍となった自機が敵の砲火の中を突進して行きます。自機は先の戦いで戦闘能力を失っており、プレイヤーは、自機もろとも特攻を決意するのですが、自機のコンピュータは主人公を強制的に脱出させて「Good luck my master」の言葉と共に、単身攻撃目標へ向けて特攻します。
「Good by my faithful suit……」
図らずも生き長らえた主人公は、砲火の中へ消える自機を、長い間戦いを共にした自機を見送るのでした。



自機が破壊されると、中に乗っていたパイロットが飛び出す。人間は敵に当たると即死亡だ。

……しかし！ これだけのドラマがありながら、この戦いは戦場の中の**1シーンに過ぎない**のです！ これだけのドラマがありながら、この戦いは「地球を救う最後の戦い」でも「この戦いの行く末を決める決定的な一戦」でもないのです！
このドラマをさえ飲み込む巨大な戦場！ 人の業の織り成す巨大な、あまりにも巨大な「戦争」が。そこには確かに、『ウルフファング』のディスプレイの中には**確かにあった**のです！
まだ心に狼の牙はあるか。愛機と友に、再び旅立とう、オセアニアの戦場へ。
「Stand by for battle!」
（Y）

クライムファイターズ2

ジャンル
アクション

メーカー
コナミ

発売年度
1991

バイオレンス+コミカルという謎な世界観が魅力だった『クライムファイターズ』の続編である。どこから見ても『ファイナルファイト』の亜流で、その難しさが影響してかヒットには至らなかった。

クライムファイターズ名物、下ネタ路線

本作はコナミが贈る『ファイナルファイト』系（ベルトスクロール）ゲームの続編です。『クライムファイターズ』の名物である「抱きついて腰を振るハードゲイ」「抱きついて腰を振る発情犬」「金的攻撃」はもちろん健在。

体から始まる愛もあるかもしれませんので、思う存分に金的を決め、抱きつかれて腰を振られてください。

ポップな色使いのグラフィックは、書き込みが細かいリアル路線になり、贅肉がいやらしい覆面デブ、ムチとピンヒールの踏みつけがありがたい女王様、コートの中は裸の変質者などの下ネタ路線大幅パワーアップ。

楽屋から『パロディウス』の「ちちびんた・リカ」ばりのショーガールが不安げに顔を覗かせ、客待ちの売春婦が立つ中、ハードゲイや女王様と大乱闘を演じる様は、妙な淫猥さに満ちています。

厳父の如きゲーム性

ここで彼女らが優しく迎えてくれるのであれば、ちょっと毛色の変わったギャルゲーなのでしょうが、本作は1991年のコナミ製。

コナミといえば高難度。高難度といえばコナミ。今のゲーマーからは信じられないでしょうが、様々な高難度ゲームで80～90年代のプレイヤーを**シメていた**同社の作品だけあり、本作も当然の如く高難度です。

たとえザコ敵であっても、ノコノコと近づいていこうものならあっという間に**お陀仏**にされてしまいます。

ザコでこれなのですから、それ以外のキャラとなるともっと強烈。

女王様のムチに首を絞められていたのをやっとのことで振りほどいたと思ったら、再度ムチが飛んできてまたも**首絞めが開**

始されたり、中ボスのパンクスにダウンさせられたら起き上がりに攻撃を重ねられたりといった光景は**日常茶飯事**。

他の同系ゲームであれば、伝家の宝刀である「全身無敵になるボタン両押し技」の御力で颯爽と切り抜けることができるのですが、本作にはそんなヒロイックな技はありません。

そもそも、主人公の4人がボクサーくずれ、マーシャルアーツくずれ、レスラーくずれ、軍人くずれと、道をまっとうしてない「くずれ」尽くし。

まさに80年代格闘漫画の敵キャラのようなそうそうたる面子です。

彼らの技の中で一番破壊力があるのは、○○流の秘技でも気のパワーでも何でもなく、「敵後方からの組み付きから出せる**顔面パンチ**」「**ショットガン**」「**レンガの塊**」なのですから、全身無敵のボタン両押し技なんて期待する方が間違っているのかもしれません。



これが、このゲームの「らしさ」であるハードゲイによる洗礼。とりあえず、受けておくべし。

また、同系ゲームの不文律である「敵に接近したら自動で掴んで動きを止める」という仕様もなく、敵に接近したらしただけ攻撃を受ける危険が増します。

投げや掴みを決めるには、風のように近づいて間合いを判断してボタン1発！……と踏み込みと度胸が必要なスリリングさ加減。

攻撃よりは回避。もちろん回避だけでは勝てないので果敢に攻撃。

そう、本作は、あらゆる敵に対して「慎重に縦軸をずらした状態で近づき、攻撃を加えて離脱」「対集団戦では敵を誘導し、孤立させた相手を攻撃」という『ファイナルファイト』系ゲームの基本中の基本を忠実に実行しなければならないド硬派作品なのです。前作で『ダブルドラゴン』における肘打ちの如きオールマイティさを発揮したトラースキックが削除されているのが、この傾向に拍車をかけます。

しかし、難度こそ高いものの、基本に忠実であれば勝つことができるのです。

厳しいが、ただ厳しいだけじゃない。本作を特訓すれば、このジャンルの地力がつくことは間違いない、通好みの作品であるといえるでしょう。　（Y）

キャプテンアメリカ アンド ジ アベンジャーズ

ジャンル
アクション

メーカー
データイースト

発売年度
1991

ひそかにアメリカ版権モノに強かったデコがリリースしたアメコミヒーロー大乱舞なアクションゲーム。ただでさえ濃すぎるアメコミのテイストが、デコの力で無闇にパワーアップした痛快インディビジュアル作品。

「アメリカナイズ」を超えたDECOナイズ！

「日本でダントツに有名なヒゲの配管工」の映画もアメリカ人の手にかかれば、日本人の想像をはるかに絶したK点越えを成し遂げてしまいました。

その恐るべき「アメリカナイズ」の上を行き、さらに〝自分色〟へと1ドットも残さず塗り替える**「DECOナイズ」**を拝める偉業こそ、この『キャプテンアメリカ』なのです。

いわゆる「アメコミ」ことアメリカマンガの大手ブランド、「マーヴルコミックス」のヒーローやヴィラン（悪の超人）たちのオールキャスト。主人公チームも「キャプテンアメリカ（通称〝キャップ〟。特殊合金のシールドが必殺武器）」「ビジョン」「アイアンマン」「ホークアイ」といった豪華メンバーで臨みます。

ゲームシステムは左から右へと進みつつ敵をけちらすベルトコンベアータイプのアクション。ザコを殴れば「KRAK!」「WHAM!」と擬音にもアメリカン濃度がたっぷり。

そしてキャップがコーラの空き缶を拾うと、体力が回復すると思いきや「カン持ち」のキャラクターパターンに。もしかして武器？　それを投げつけると、キャップが数発殴ってもビクともしなかった**敵メカが爆発炎上！**　スタートから10秒足らずで、早くも「DECOナイズ」がアピールを始めました。

1面ボスを撃破すると**「いけ！　アベンジャーズ」**とDECOフレーズも絶好調。もう阻むモノは何もなく、2面では「シールドを連射するキャップ」とか**〝原作はそういうつもりじゃないと思うッス〟**とライセンス違反が心配になる風景を、横スクロールシューティングの文法に流し込むパティシエの技が、世界に冠たるデコゲーの「わが前に敵なし！」宣言のゴングを連打しているのです。（T）

サンセットライダーズ

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
コナミ

発売年度
1991

コナミが四人同時プレイ可能なゲームを乱発しまくっていた頃にリリースしたコミカルな西部劇アクションシューティング。アメコミ調の分かりやすくて馬鹿馬鹿しい小ネタを挟みつつ、要所要所でバシッとシリアスな演出を見せてくれるナイスな一本。

男の哀愁漂うゲーム

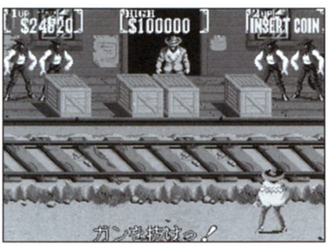
『サンセットライダーズ』は、操作形態はスタンダードながらも、練られたステージには老舗の味わいがあります。

特にボス戦には様々なアイデアが凝らされており、画面一杯を使って躍動感溢れた戦いが可能です。本作は、情けなくてカッコいい「西部の男」像を、様々な演出や台詞が盛り上げる、男による男のための心に残るゲームです。

4人の主人公たちは、どうしようもない西部の荒くれ男たちです。建物の中に勝手に入って持ち主の知れない酒を飲み、娼婦に抱きつかれてニヤけます。

酒場を救った後もニヒルに去ればいいものを、お礼(?)のカンカンダンスを舞台に**かぶりつきで見て大喜び**。その欲望爆発っぷりは、**とても主人公とは思えません**。

しかし、戦場に出るや否や、彼らはガンファイターとしての顔を見せます。目にも止まらぬ早業で敵を次々と葬り去り、ボスたちに対しても恐れるところを見せません。そう、酒も女も銃も、カッコいいところも情けないところもすべてひっくるめての**「男」**なのです。娼婦の尻を触ってニヤける主人公も、死闘の末に倒したボスとソンブレロを交換するコルマーノ（4P主人公）も、女を人質に取る爆弾兄弟も、バラと共に散る最終ボスも、敵も味方も、明日をも知れぬ西部の男たちなのです。生きて生きて、1発の銃弾に倒れる（本作はライフ制ではありません）姿に、男の哀愁が漂っています。（Y）



連射系と放射系の4人のキャラで同時プレイ可能。要所に入る演出も西部劇気分を盛りたてる。

サンダーゾーン

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
データイースト

発売年度
1991

『ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ』『ヘビーバレル』など数々の戦争アクションをリリースしてきたデコの真骨頂。バカスカ撃ちまくる爽快感と底抜けな演出が絶妙。ギターが唸りをあげまくるド熱いBGMも必聴である。

男を見せろ！

本作はキャラからシチュエーションからあらゆるところに男らしさが溢れる、戦場シューティングの集大成です。『フロントライン』から始まるこのジャンルの特色といえば様々な武器。本作にも様々な武器が出現し、**男の心**をくすぐります。

癖のないマシンガン、攻撃範囲が少し広いヘビーマシンガン、誘導兵器のホーミングミサイル、威力のあるバズーカ……この辺りはスタンダードすぎて使っていてもあまり面白くありません。しかし失望するなかれ。デコの男らしさはここからです。犠牲者が火ダルマになるのが魅力の火炎放射器、密接してブッ放すと破壊力を発揮するショットガン……そして狂気の最終兵器、対戦車ライフル。これは普通に撃ってもあまり威力のない弾が飛ぶだけという見所のない武器。発売当初はなんのためにあるか分らない最弱武器とまでいわれていたのですが、実はこの武器は「溜める」ことによってどんどんどん攻撃力が上昇し、極大チャージをぶち込めば最終ボスでさえ数発でお陀仏するという**アナーキーな**武器だったのです。

単に威力のみを見るなら『ニンジャコマンドー』の爆裂究極拳や『ヘビーバレル』のヘビーバレルにかなわないのですが、この武器の男らしい点は「チャージが溜まるまで、逃げに逃げに逃げ回らねばならない」というところ。逃げ回る……と聞くと男らしくないと聞こえるかもしれませんが、果たしてそうでしょうか？　任侠もの、ランボーもの、カンフーもの……ヒーローとは常に耐えて耐えて怒りを爆発させ、勝利を掴むものではなかったでしょうか？　さあ、ボスの多彩な攻撃から逃げてください！　逃げて、怒りを溜めてください(美学より前に、そうしないと死にます)！　怒

りは溜まりましたか？　そうしたら狙いをつけてください。逃げながら狙って発射してください！　なに？　外れた？　じゃあ、もう1回怒りを溜めろ！

死にたくなければ走れッ！

ああ、なんという男らしさでしょう。マシンガンや火炎放射器で満足してるうちはまだまだ子供です(暴言)！　男ならショットガンか対戦車ライフルです。弾丸雨飛をかいくぐり、敵に密接、ショットガンの零距離射撃を叩き込むのです！　逃げに逃げて、対戦車ライフルの極大チャージの一撃を叩き込むのです！　武器の変更は認められません！　各面のボスは砲台やランチャーなど、実に様々な部分を破壊することができますので、これを可能な限り破壊！　完全勝利を飾りましょう！

ショットガンオンリー2人プレイ、対戦車ライフルオンリー2人プレイ1コインクリア、これらが男の道です！　この男道を彩るのは、ギターも熱いデコサウンド。もちろん、音声はネイティブ外人のデコボイス！　共に叫びましょう「OK baby it's show time!」。

メッセージも「見つかった！」「重傷！」「博士の姿はどこにも見当たらない！　あるのはヘリの残骸とペンギンだけだ！」とハードボイルド。ボーナス面は匍匐前進と射的。

渋い掛け声と共に地雷と高圧電流を避けつつ地面を這いずり回るという、あまりの男らしさにもうプレイ中は失禁寸前。

体力回復は「トマト」「日の丸弁当」「牛乳」と健康風味。種類がやたら多いのも見所のひとつです。

男道に浸っていたらエンディングに唐突に**アニメギャル**が出てきて少しビックリしますが、この人を食った辺りがデコセンスです。

世の中は間違っている！

本作は砕氷船や戦闘ヘリといったボスや、ヘリやスノーモービルといった操作感の違う乗り物がアクセントを加え、「重傷のプレイヤーには味方が肩を貸して歩ける」「サーチライトをよけながら敵陣へ潜入」などのアイディアがちりばめられた、戦場シューティングの集大成です。しかし、本作は移植もされていないばかりか、版権が売りに出てしまっているではありませんか！　しかし筆者は信じています。この逆境に耐えて、デコが怒りを爆発させてくれることを！　デコの血が、本作の対戦車ライフルよりもデカい1発をブッ放してくれることを

（Y）

ストリートファイターII

ジャンル
格闘アクション

メーカー
カプコン

発売年度
1991

「対戦格闘ゲーム」というジャンルを築いた説明無用の傑作。そのゲーム内容が「対戦筐体」を生み出し、ゲーセンの有り様を全国的に一変させた。あらゆる2D対戦格闘ゲームは、今もなお本作の影響下にあると言える。

対戦格闘ゲームの始祖

本作は言うまでもなく「対戦格闘ゲーム」の始祖です。巨大なキャラクターが豊富なアニメパターンで暴れまわり、その内に様々なプレイテクニックと可能性を秘めた、まさに才色兼備の作品です。

これまでの「格闘技を題材にしたゲーム」と「格闘ゲーム」が大きく違うのは、基本操作の簡略化が図られている点にあります。

「相手から遠ざかる」という本能的な動きによりガードが可能で、ガードを固めている間はそうそうダメージを受けません。

２種類のガードにはそれぞれ防げる攻撃と防げない攻撃が厳密に決まっており、ダメージを食らうのは自分の操作が間違っているからだ……と**納得させる力**がありました。

立っている状態で足元を払われたら、10人が10人「足元の防備を固めないと」と思うでしょう。また『ストII』には、理不尽なガード不可能な技は存在しません（意図しないところでガード不可能となる技はありましたが）。

６個のボタンは一見すると複雑ですが、キックとパンチの2系統に分けられている上に用途はすべて同じ「攻撃」なため、事実上2種類のボタンがあるに過ぎません。

このボタンから繰り出せる基本も「レバーと同時にボタンを押さないと出ない」という複雑さはありません。

極端な話、しゃがんで強キックボタンを押しているだけでそれなりに勝ち進めますし、キャラクターの中には複雑なコマンドなしで技が出せるものも存在します。

他のゲームと比較して操作が複雑であり、間口が狭いのは確かですが、新規参入者に対して配慮がされているのも確かな事実です。

プレイヤーコミュニティ

本作の提示したリアルな暴力は衝撃的でした。かつてはゲームにおいてさえ「人を殴る」ことは非日常でしたが、本作の中では「人を殴る」ことが日常のように繰り広げられています。しかも、その結果は先述した巨大なキャラクターの豊富なアニメパターンで詳細に描かれるのです。

軍人の鉄拳が、空手家の蹴りが情け容赦なく襲いかかり、ゲロや血反吐が撒き散らされます。レスラーの投げがコンクリの地面に炸裂し、鉄の爪が相手を引き裂きます。唯一の女性キャラさえ例外ではありません。

初期『ストII』の人気の一端は、こうした**暴力に対するタブー感**にあったことは言うまでもないでしょう（この辺り、初期アルティメット大会の衝撃が想起されます）。



リュウ、ケン……といったおなじみの8人のキャラを選んで闘う、超名作対戦格闘アクションゲーム。

ゲーマーはこれらの技が実在のものをモチーフにしているらしい……と知り、格闘技の知識を求めました。「リュウの大キックはテコンドーのカカト落としらしい」「ガイルの格闘技ってアメリカ軍の技らしい」「サガットのキックって変な感じだけど、あれはムエタイの技だからしい」……画面の中に詰め込まれた膨大な情報は、その背景を学ぶことによって、より味わいの深いものとなったのです。

知識を集めることの楽しさ。それはゲームのバックボーンにとどまりませんでした。

コマンド技の出し方を始めとした様々なプレイノウハウが、敵CPUを倒すためのパターンが、様々な形でプレイヤーコミュニティの間で流通しました。

「昇龍拳が出ないよ」「昇龍拳は前進しながら波動拳を出す感じでやると出るらしい」「スクリューパイルドライバーって出たことないけど」「あの技のレバー1回転はジャンプ中に回すといい感じ」「タメ技はラウンド開始と同時に出せないのが珠に瑕だよね」「馬鹿、ラウンド始まる前でも溜め技は溜めとけるんだよ」

その中から自然発生的に「投げハメ」「キャンセル」**「真空投げ」**「ガイルの必殺技封印」「1／512自動必殺技」とい

ったバグやテクニックやレア現象が発見され、プレイヤーコミュニティを賑わせました。

ゲーマーは、この濃厚な知識のエキスを、乾いたスポンジが水を吸うかの如く吸収しました。初めて出会うゲーマー同士でも『ストII』の話さえしておけば間が持つ……と言われたほどに奥の深い世界でした。

では、なぜ『ストII』話がこれほどまでに盛り上がったのでしょうか?

それは『ストII』が様々なプレイスタイルを許容する作りになっていたからです。

オールラウンドなリュウとケン、鉄壁の守りを誇るガイル、パワーの本田、スピードの春麗とブランカ、リーチのダルシム、接近戦のザンギエフ……これまでのゲームであればリュウとケン以外はすべてＣＰＵ専用キャラだったのが、**何の制限もなく選ぶことができる**のです。

手先の器用な者はリュウとケンを。コマンドが苦手な者はガイルを。短期決戦を狙うならブランカや本田を。投げハメ狙いなら春麗を。色物が好きな者はダルシムを。プロレスにロマンを求める者はザンギエフを。

性能でキャラを選ぶものあり、見た目で選ぶものあり、他のプレイヤーの華麗な技を見て乗換えを決めるものあり……まるで『ストII』プレイヤー全員が「アメリカ横断ウルトラクイズ」の○×クイズのように、色々なものをはかりにかけてウロウロと動いていたのです。

他者と関わること

言うまでもなく『ストII』のキャラは全員がそれぞれの持ち味を持っています。まさに一長一短。あらゆることのできるキャラは存在しません。

こうしたキャラ性能の違いとファイトスタイルの多様さは素朴な疑問を生み出します。

「なんで、あの人は、自分と違うあのキャラを使っているんだろう?」

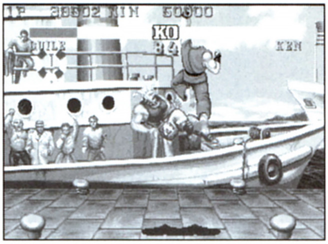
「なんで、あの人は、あんな戦法を使うんだろう?」

ゲーマーが「世の中には自分と違う考えの人もいる」ことを、ゲームを通じて痛感した瞬間です。

「君はザンギを使ってるけど、ザンギは弱くないかい?」「何を言う、**ザンギは弱くない**よ！近づくまで辛いけど、だからこそスクリューを決めたときの爽快感が際立つんだよ！受けて勝つのがプロレスさ!」「君の使うリュウは、オールラウンドで羨ましいよ」「いやいや、技が出ないとおしまいさ。それより君のガイルは技が楽にでていいねえ。乗り換えようかな?」

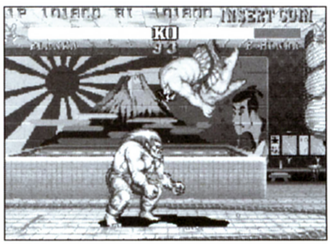
「世の中には自分と違う考えの人もいる」ことを理解した上で、相手を尊重するなら有意義な会話が成り立ちます。

しかし、そうもいかないのが人間です。『ストII』があまりにも人気があったため、台の周りには常に順番待ちのプレイヤーがたむろしていました。プレイするのに2～30分も待たされることも珍しくありませんでした。当時のゲーセンには同じゲームを何台も入荷する習慣はなかったのです（入荷しても、それを上回る数の人が押し寄せました）。それ故に『ストII』は、他者との関わりを強く意識させたのです。



もはや説明の必要もないと思うが、1人プレイで進めるとプラス4人のボスが登場する。

まともに待っていても順番が回ってくるとは限りませんでした。常連が身内で台を独占する回しプレイ、横入り、順番待ちの人は台に百円玉を置く、順番待ちの人は店員にその旨を告げるという**ローカルルール**など、『ストII』の人気は様々な問題を生み出しました。



めくり、アッパー昇龍、しゃがみ待ちなど、数々のテクと造語が生まれた。よくケンカもした。

「春麗で投げハメばっかして楽しい？」「なんでやっちゃいけないんだよ」「人がプレイしてるときにコインを置くな」「他の人もやってるじゃん」

そして対戦プレイが出現しました。この対戦プレイが、幾多の喜びと涙を生み出し、無数の尊敬と敵意がゲーマーの中に生まれ、ゲーマー同士の距離を遠いものとしたのはご存知の通り。格闘ゲームの歴史は、光のみで彩られていたのではありませんでした。

恩讐を超えて

『ストII』は膨大な数の子孫を生み出しました。

正統派あり、実験作あり、お笑いあり、シリアスあり、傑作あり、怪作あり……そのそれぞれに独自の味わいがあります。

対戦格闘ゲームが生まれてから10年。勝ち負けの恩讐を超えて、そのすべてを再評価するときが来たのではないでしょうか。　（Y）

プリルラ

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1991

一見するとファンタジーなアクションゲームだが、その正体はシュールな世界観が炸裂するアブノーマルな作品。（精神的な）敷居の高さによってヒットしなかったものの、ひねくれたゲーマーたちから熱狂的に支持されたカルトゲームである。

タイトー暗黒ワールドへようこそ

タイトーのゲームの魅力、それは希望の光なんて届かない、深海1万メートル級のディープな世界観！

一般のゲームでは、ワケも分からず攻撃されてやむなく応戦、といった「不条理巻き込まれパターン」が多いのですが、タイトーの場合、「軍に改造されて生体兵器のパーツ化」など（物理的に）足抜けできなくされた揚げ句に、どーにかこーにか敵サンを全滅させたとして、しょせん大ボスと刺し違えて自爆は確定。トリガーハッピーに敵を撃ちまくってる瞬間だけ生きてるよボク！　というジョン・ウーもハダシで逃げ出す銀河スケールの鉄砲玉ライフを、まったく破綻なく容赦もなく合理的に（重要）描き尽くすスタイルは、まさにゲーム業界のヌーベル・バーグ。

そんなタイトーでも、一方では『バブルボブル』シリーズなど、可愛らしいファンタジー作品も出しており、光と闇が対をなして……と、キレイにまとめたくなるのが人情なんですが、元々はノーマルな人間だった「バビー」と「ボビー」の兄弟が、呪いで**「泡吐きドラゴン」**にされてしまい、それを解くための旅が第1作だったわけで、シリーズ化＝「何回ドラゴンの呪いをかけられとんねん！」という救いのなさっぷり。

もう誰も「タイトー的暗黒世界観の重力」を逃れられないのか〜ッ!?　と、諦め半分、このまま突っ走ってくれ半分に浸っていたタイトーファンの前に、降ってわいて現れたのが本作『プリルラ』です。

タイトルといい、パステルタッチで描かれる絵本風のグラフィックといい、「ファンタジー」のお手本のような仕上がりに、眠っていた童心がムンムンといきり立つ思い。「このファンタジー世界に殉じても一片の悔い

ナシ！」と力み返るのがタイトー者のすり込み反射ってヤツでしょうか。

赤タイツ疑惑とラップマンの恐怖

ここは、不思議な国、ラディッシュ・ランド。

それぞれの街では、時計じかけのネジにより、時間の流れが保たれていたが、そのネジを盗み、時間の流れを奪う悪い奴が現れた。危険を感じたおじいさんは、ザックとメルの2人に発明した魔法の杖をたくした……というプレストーリーに続く第1ステージでは、乳母車を押すおばあさんや大荷物を背負う若者、ノースリーブの少女など、街の住人たちも活き活きと描かれ、続いて登場する敵ロボットたちも「オズの魔法使い」と「鉄人28号」を足して2で割った風味のアンティークさ満点。

ゲームシステムは、8方向に動いてジャンプあり、攻撃ボタン＋レバーの方向で、アタックのしかたが変わり、左から右へと進んで行くベルトコンベアー方式。このタイプにありがちな、鉄の味のするバイオレンス臭は一切なく、撃破された敵も動物に変化。彼らは魔法使いに魔物にされていて、それが解けるといったギミックです。とはいえ、**ホーキに乗った魔法少女をカモノハシに戻す**のは、かなりもったいない気が……筆者の心は汚れてるんでしょうか。

しかし、そこは「雀の魂百まで」と言いますか、ゲームの悪魔と交わした契約がそうさせるのか、タイトーの〝地〟が、霧の向こうから姿を現し始めます。2面の氷ステージで待ってる「ダリの人物像の鼻だけ引き延ばし」ボスで雲行きが怪しくなってきた後に、3面では鯉のぼりライクに棒につかまって横倒しの女性や、青いアフロ男の拡大ズームなどのドシャ降りに。この人たちはタイトー社員さんの特別出演らしいんですが、「あの巨大な赤タイツの太ももの持ち主は男性では？」という疑惑が、いまだに晴れていません。

そして、もっともイカれてるのが実は主人公！の魔法です。動物大ラッシュはともかく、パンツ一丁で颯爽と駆けつけ、画面の半分はある特大電子レンジに、怪物たちをラップに包んでぽいぽいと放り込み、チンして動物に戻してくれる**「ラップマン」**は、頼もしいというか動物死んでませんか？

またしても「期待は裏切り、予想は裏切らない」を地で行ってくれるタイトーに、「カルト王」の称号を改めて贈りたくなる1本なのです。　（T）

メタルブラック

ジャンル
シューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1991

『メタルブラック』の登場を、僕たちは待っていた。圧倒的な映像、叙情的なサウンド、徹底された世界観……。まさに総合芸術とでも言うべき孤高の傑作である。BORN TO BE FREE……

ゲームの文脈に映像ノウハウを持ち込んだ名作

日本のアニメ業界で培われた映像表現のノウハウは豊かだが、CGムービーが盛んになるはるか以前に、それをゲームの文脈に持ち込んだのが、仙波隆綱氏、その人だった。

映画「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」のメカ作画〝ほぼすべて〟という偉業をなし遂げた彼は、その後タイトーに入社。おもにシューティング全般をひろく監修する立場から、持てる映像セオリーを惜しげなくゲームに注ぎ込んだのだ。

中でも、仙波氏自らが企画した一連の3本は「ガンフロンティア3部作」と呼ばれ、ひときわ異彩を放った。『メタルブラック』は、その第2作目であり、深遠なストーリー性、ち密な演出、計算され尽くした音楽と映像とのシンクロは、今なお輝きを失っていない。のみならず、後のタイトーシューティングたちに**「陰影のあるドラマ性」**を与え、『レイフォース』を初めとする「レイシリーズ」の誕生にもつながった、横スクロールシューティングの名作だ。

「純然たる自由のための総力戦」

物語は、復讐の女神の名前を持つ、太陽の伴星（ペアとなる恒星）「ネメシス」が、実に2600万年ぶりに帰ってきたことから始まる。その重力に引かれ、「オールトの雲」から多くの巨大隕石が飛来した結果、地表は砂漠化し、生態系は壊滅的なダメージを受けた。

時を同じくして、「ネメシス」から謎の侵略軍が出現。彼らは地球の兵器システムと融合、あるいはコピーし、強大なビーム兵器により国連軍を圧倒する。そのエネルギー源である、未知の物質「ニューアローン」を利用すべく、軍は敵の生体メカニズムをコピーした対抗兵器「CF-345」（通称「ブラックフ

ライ」）を開発し、それを主力とする大反撃作戦計画「プロジェクト・メタルブラック」をスタートした。その意味は「純然たる自由のための総力戦」（Military Enforce Totalwar for Absolute Liberty）。

しかし、地球政府は突如、敵と停戦和平協定を結び、軍に「プロジェクト・メタルブラック」の中止を命じる。すべての希望は潰え、地球は沈黙したかに見えた。

だが、地下30階に封印されていたブラックフライを、ただ1人のテストパイロット「ジョン＝フォード大尉」が奪う緊急事態が発生したのだ。彼の目指すものは、計画の最終目標「KILL OFF」（殲滅）達成あるのみ。

敵も味方も〝タメ〟勝負のビーム干渉

主役機の「ブラックフライ」は、空気中に浮かぶ「ニューアローン」をエネルギー源として取込み、補給を受けなくても無限飛行が可能だ。そのシステムは、本質的に敵と同じものであり、やはりビーム兵器をそなえている。レーザーと違い、ビームは「実弾」が必要となるが、それは**「オールトの雲」からもたらされた大量の重粒子群である**という、設定の細かな裏付けがちゃんと存在することには驚かされる（ガンダムのメガ粒子砲と一緒の原理）。



シューティングにおけるお約束ひとつひとつに理屈を付けることで壮大なドラマへと膨らませた。

そして溜めたニューアローンを一気に放出する「MAXレーザー」は、いわゆる「ボム」と似た感覚でも使っていける。だが、敵も「ニューアローン」を奪い、「MAXレーザー」を使う。そのとき、その間には「ビーム干渉」が生じ、巨大なエネルギーボールがあらわれる。干渉に負けたほうを飲み込んでいく、まさに力と力のぶつかり合いだ。

このようにゲームシステムはワイルドといえるほど荒削り。ビームはパワーアップすると太くなるが、それでも後ろからの攻撃には弱い。うまく「タテ幅」を当てていけば、斜め上や下の敵をしのぐことはできたものの、大味な印象を受けたプレイヤーも少なくはなかった。

しかし、**「設定と矛盾する武器は一切実装しない！」**というこだわりの一貫性は、本作の生

存を賭けた緊迫感を盛り上げ、骨太で壮大なドラマを完結させている。１本ぐらい、こんなゲームがあっても良いじゃないか。

再生される地球の記憶

スタート直後、ブラックフライの前には、ごくふつうの戦闘機が飛んでくる。ほとんど攻撃することもない、ただのヤラレ役だ。彼らはジョン＝フォード大尉の反逆を止めるために、国連軍が派遣したものだ。そう、最初に**自分と同じ地球人たちをその手にかけている！**

さわやかさと虚脱感がない混ざった「Born to be Free」のBGMとともに、一片の生命もいない砂漠化した地表が流れていく。動くものは、ただ敵のザコの群だけ。はかなくも美しい夕陽を浴びて、ブラックフライがボスにたどり着くと音楽もぴたりと止む。

もはや守るべき人々もいない戦いのむなしさや**「滅びの美学」**を、シューティングのアフォーダンス（プレイに馴れさせるガイド）文法にしたがって表現した、ゲーム史上まれに見る名ステージだ。難しくて1面の先に進めないプレイヤーたちが、１面のビジュアルを見たいがためにお店に通ったほどの吸引力がある。



このゲームのプロデューサー仙波氏のインタビューは「CONTINUE Vol.1」（小社刊）に載っています。

続く2面の「DUAL MOON」（2つの月）は大気圏を離脱したあとの宇宙で、ボスが待つのは月面。その上に浮かぶ小型の月が割れた！　中からメカニカルな大蛇がはい出す、ショッキングな演出だ。

こうした狂気のシーンを転戦し、巨大なフンコロガシ（ダイオ&キシーン）などメッセージ性を含んでそうなボスたちを倒して、ラスボスの「Ωゾーン（オゾーン）」へと迫る。その戦いのさなか、背景では人類の誕生と進化～戦争といった「地球の記憶」が次々と再生されていく。**そして猫！**

エンディングは、バッド／グッドの2種類だが、これも「ブラックフライを飛び立たせたもの」を読みとっていれば、衝撃的ではあるが理解はできる。むしろリプレイを1本のビデオにまとめた販売が望まれる、ゲームの到達したひとつの映像的な高みなのだ。（T）

龍虎の拳

ジャンル
格闘アクション

メーカー
SNK

発売年度
1992

カプコンの『ストリートファイターII』に対抗すべく、SNKが『餓狼伝説』に続いてリリースした対戦格闘ゲーム。拡大縮小機能を使った迫力ある映像、気力ゲージシステムの採用、隠し必殺技「龍虎乱舞」の存在など、様々な仕掛けが盛り込まれた意欲作。

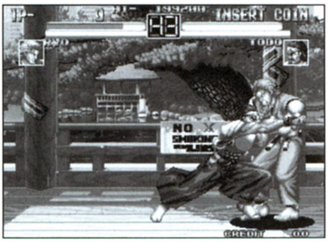
SNKダーク路線

格闘ゲームが大発展したのは、SNKとカプコンという2大在阪メーカーの功績です。少年マンガのライバル同士の如く作品をリリースしてきたこの2社ですが、SNKは特に野心的な試みが多かったといえるでしょう。

『龍虎の拳』は、「挑戦者」SNK作品らしく、肉体の重み、ストーリーの重みと何処かしら**「陰」**の部分を持っています。

本作のキャラクターはとにかく巨大です。ネオジオの拡大縮小機能をフルに使い、画面がズームイン、ズームアウトし、フィールドの広さとキャラクターの大きさを両立させています。

彼らは多彩な表情を持っています。顔を殴られると**顔が腫れ**て別人のように情けなくなりますし、体力が少なくなると**息切れ**して苦しそうな姿を見せます。**肉体の重み**がそこにはあります。そして闘う彼らの背景もまた重みに満ちています。酒場の用心棒、ボクサーくずれ、マフィアの親玉と本作のキャラクターはアウトローの割合が多く、この闘いに勝っても負けても世界一の格闘王といった栄光は訪れません。「最も危険な町」の片隅で、いたいけな少女の命を天秤にかけ繰り返される私闘また死闘。



敵との間合いでキャラクターが拡大縮小する、『餓狼伝説』に続くSNKの対戦格闘アクション。

初期のカプコン格闘ゲームが明るい方向へと向かっていったのとは対照的です。格闘ゲームにおけるSNKは常に「野心溢れる挑戦者」でした。どこかにゾクリとする「陰」を忍ばせた、初期SNK格闘の真髄が、ここにあります。（Y）

キングオブザモンスターズ2

ジャンル
アクション

メーカー
SNK

発売年度
1992

あまりにも難易度が高く、「1コインクリア不可」と言われているネオジオの大量破壊アクションゲーム。「怪獣とゲームの相性は極めて悪い」という真理を改めて世に知らしめた功績だけは評価できる一本。

怪獣ゲームのジレンマ

怪獣が繰り広げる大破壊は、ゲームの爽快感とぴったりマッチしそうですが、「プレイヤーが怪獣＝強すぎてはゲームにならない＝弱くする＝怪獣っぽくない」とジレンマが付きまとっているのは『超クソゲー2』（小社刊）で述べた通りです。

本作の自機は怪獣ですので巨大です。歩いているだけで建物がガンガン潰れていきます。車とかも踏みつけます。港沿いの道をドライブと洒落こんだんでしょうが関係ありません。俺様の足元をチンタラ走っているのが悪いのです。

しばらく進むとボスが登場します。街をぶっ潰した調子で簡単に料理できると思いきや……。

本作は針とかバットとか各種の医療器具などが出てくるようなハードな**SMプレイ**にも匹敵するフィードバックが味わえる、超絶難易度のゲームです。

敵に近づくと組み合って投げ技をかけるのですが、いつの間にか敵に技をかけられている……ということが圧倒的に多く、ダメージ源としては期待できません。しかも敵の投げ技は軽く体力の1／3は持っていく高火力の上、いちいち敵がガッツポーズ取ったりニタニタ笑ったりするので精神衛生に悪いです。

なるべくなら食らわずに済ませたいところなのですが、敵もさるもの。「こちらの打撃のモーション中を投げる」「初代『ストII』のザンギエフをも凌ぐ投げ間合い」など、プレイヤーの心を**折らんがばかりのスペック**で攻めてきます。

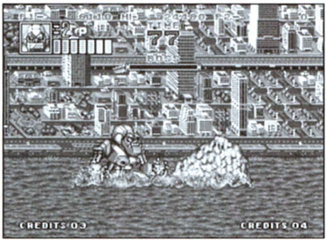
……となると、プレイヤー側の結論としては「打撃重視」に尽きます。

敵に組まれないためにウロウロと逃げる光景は、グレイシー柔術を相手にした打撃系格闘家のようで大変にスリリング。

逃げて打撃、逃げて打撃を繰り返し、ダウンしたところに容

赦なく追い討ちの打撃をぶち込むプロセスは、敵が強いこともあってけっこう爽快です。
　しかし、このネガティブな戦法もそう簡単にはいきません。「テレポートして打撃の届かない斜め方向から攻めてくる」「足が伸びてこちらの打撃の間合い外から攻めてくる」「一瞬にして発動する上に完全無敵らしい回転攻撃を多用してくる」「完全無敵のガード能力がある」「周囲に近づくと吸い込まれてダメージ」と、CPUは何がしかの抵抗手段を持っています。
　さらに、「パワーアップアイテムは少ししか出ないが、パワーダウンアイテムや罠の爆弾は山のように出る」「プレイヤーの必殺技はほとんど用途ゼロ」……と、徹底的にプレイヤーを甘やかさない作りになっており、この超絶難易度は**矯正用に使える**領域に達しています。
　というわけでコンティニュー

マンデュー・ザ・ファット様



大怪獣が死闘を繰り広げる場所といえば、都市か臨海。このゲームの舞台も、まさにソコです。

の嵐でやってきました最終面。
　最終面は今までプレイヤーに倒されたボスのオンパレード。「再生怪獣は初登場のときより弱い」という暗黙の掟も本作に限っては通用しません。
　初登場時と同じ強烈さでこちらを責め苛むボスに何度も何度も何度も何度も心が折れかけましたが、ついに最終ボスの登場。
　最終ボスはアンコ型の巨大な爬虫類で、全身が攻撃判定です。よって、組むことはどうやら不可能のようで、つまり、闘いは敵も味方も打撃一辺倒。重要な要素だったはずの組み技が否定された衝撃に声も出ません。
　体力ゲージの異常な長さや「当ると一定時間レバー操作が逆になる弾」などに耐えつつ戦っていると、どうも記憶が疼きます。
「究極のデブ、あんこ型体型」「ジャンプしているだけで攻撃になる」……そうです！　メガドライブ史上十指に入る奇ゲー『FATMAN』のボス、マンデュー・ザ・ファット様にそっくりなのです！
　この異常な難易度も、本作が『FATMAN』への**オマージュ**であると考えればすべて納得がいきます。
　すべての謎はここに解けました！　（Y）

G・I・ジョー

ジャンル
アクションシューティング
メーカー
コナミ
発売年度
1992

コナミがアメコミのゲームを乱発していた時期にリリースした、豪快一辺倒のアクションシューティング。スーパーウエポンで敵やオブジェクトを吹き飛ばす気持ちよさは極上。ストレス解消にもってこいの痛快娯楽作品である。

ゴー！ GIジョー！

「ジョー、GO！」

アメリカンで威勢のいい絶叫が響く本作は、アクションフィギュア「GIジョー」を下敷きにしたアニメ「GIジョー」をさらに下敷きにした3Dシューティングです。

アニメの方も2つのチームが互いに**「ゴー！ GIジョー！」「ゴー！」「コ〜ブラ〜」**と絶叫して戦うという、特殊部隊というよりは能天気な銃器の出てくる運動会ノリで、その異様なテンションやらナニやら語るべきところは色々ある（もうひとつのGIジョーのアニメシリーズ「GIジョー　エクストリーム」も、わりとアレのですが、本稿ではコナミの『GIジョー』について語ることにします。

さて、前述のとおり本作は3Dのアクションシューティング。ナイスガイ3人＋女性1人のGIジョーたちを操ります。

4人のプレイヤーは「自由・平等・博愛」のアメリカン思想を反映してか、性能差のほとんどない（多分、皆無）仕様となっているので、誰を選んでも安心。

女性キャラを選んでも、ゲーム中は後ろからのアングルなのであまり嬉しくないという事実に驚愕しつつ、弾丸無制限の武器を使って幾万のコブラ軍団の真正面から**小細工ゼロの強行突破**を敢行してください。

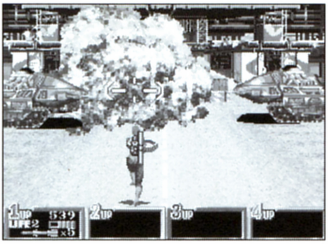
本作はとんでもなく威勢がいいゲームです。

派手なステージに派手なボス、操作は単純とストレス解消にもってこい。

拡大縮小を使った3D表現で迫ってくるステージは、そのことごとくが破壊可能という豪華さ。飛行機や兵隊を破壊できるのはともかくとして、普通なら背景扱いの「道の横に並ぶ格納庫」や「パイプライン」「監視塔」まで破壊できるという豪気さ。しかも、この「パイプライン」やら「格納庫」、ステー

ジの特定の位置で出現するのではなく、ステージの壁がこれらの破壊可能オブジェクトで構成されているといっても過言ではないというノリ。

　結果として画面上ではほとんど常に何かが爆発していることになり、実写で再現したら**国が傾く**ほどの製作費がかかる大破



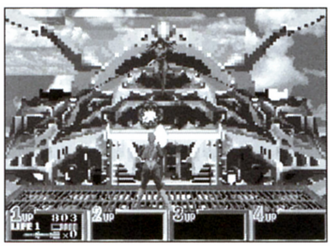
これぞ、アメリカンエクスプロージョン！ ゲームっていうのは壮大にスカッと楽しむもんだろ？

壊劇が繰り広げられます。

　ステージの最後に待ち構えているのは装甲車や潜水艇、果ては武器満載の巨大空中要塞という、生身で立ち向かうのがはばかられる面々。特に空中巨大要塞はグラフィックの美しさとゲーム的なハッタリに満ち満ちており、G－ジョーマニアでなくとも必見。細かいことにこだわるのが馬鹿らしくなる素晴らしいインパクトです。

　ただの人間相手にこんな兵器で相手をする方もどうかと思いますが、とりあえずはG－ジョーGOすれば安心。

　操作はレバー1本にボタンが2つ。**どちらも武器を発射するボタン**なので安心です。



ドットが眩しい巨大建造物を破壊しまくれ！ すべてを破壊することがこのゲームの醍醐味。

　重要なアイテムは「連射」「ライフ」「スーパーウエポン」の3種類のみ。

　とりあえず「連射」がないと話になりません（取ると武器に給弾ベルトがつくのが細かい）。「ライフ」は説明不要でしょう。「スーパーウエポン」は他のゲームで言うところの「ボム」なのですが、1面につき1個などとけち臭いことを言わずに**いくらでも出現**するのがG－ジョースタイル。

　辛いことがあったら即座に中指を痙攣させてスーパーウエポンを発射する逆切れ状態でも一向に差し支えなくG－ジョーGOできます。

　これぞ、いい意味でのB級エンターティナー！　ジョー！　行け！　死ね！　コブラ！

　とりあえず、運良くどこかのゲーセンで見かけたら一度プレイして見て下さい。スカッとしますよ、本当。

（Y）

チャタンヤラクーシャンク（空手）

ジャンル
格闘アクション

メーカー
ミッチェル

発売年度
1992

アーケードゲーム史に残るヘンなタイトルである本作。常人では見切ることが難しいハイパーな空手バトルが展開する。あまりにもリアリズムを追求した結果、ゲーム内容は破綻しているが、その報われぬ意思と努力は評価したい。

「空手」と書いて チャタンヤラクーシャンク

謎の般若面に導かれ、海で**空手**、美しい滝の前で**空手**、巨大なハンマーを祭る海底神殿で**空手**、砂に埋まったタンカーの痛々しい砂漠の建物で**空手**、謎の機械がそびえ立つ機械化都市を望んで**空手**、月光をバックに刀を構えた巨大神像の御前で**空手**、**空手**で闘い、**空手**の奥義を極めてください。

相手に勝つと段位が与えられます。現代の空手はこんな極端な場所で闘わなくても段位をもらえるので、ゲームのテーマは近未来か異世界に間違って伝わった「空手」かも知れません。礼に始まり礼に終わる。爆発に始まり般若に終わる。それが空手、**チャタンヤラクーシャンク**なのです。

8方向のレバーは「上・中・下」段の構えに対応し、それぞれの場所へと攻撃できます。

これを防ぐのはレバーによる構え。上段の構えは上段の、中段の構えは中段の、下段の構えは下段への攻撃を防御します。

レバーを斜め下に入れて安心していたら、容赦なく中段とジャンプの攻撃を食らいます。

ならば！　とレバーを後ろに入れたら、今度は上段と下段の攻撃が防げません。

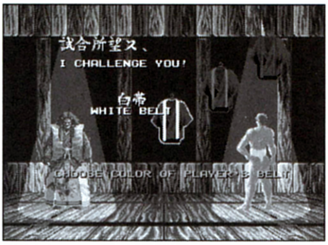
上段攻撃を受けたのでレバーを上に入れたら、中段と下段ががら空き。

よってゲーム中は常に、いわゆる**「三択」状態**となり、相手の構えを一瞬で見切り、防ぐか攻めるかを決めるという緊張感に溢れた闘いが展開されます。

相手の中には狂ったように暴れる者もおり、それだけに相手の攻撃を適切に防御し、見事に迎撃が決まったときの快感は大きいものがあります。

空手ゲームならではの特殊な体力ゲージシステムが緊張感をより増幅させます。本作の体力ゲージは6個の四角で表されています。この体力ゲージ、他の

格闘ゲームのように技を食らったら減少するばかりでなく、連続攻撃を食らったりすると「技あり」「一本」となり、それぞれ1個、2個のゲージが、技のダメージに加えて減らされるのです（場外へ出る行為2回でも1個のゲージが減少します）。運悪く「技あり」を食らったりするとゲージ3個が吹っ飛ぶなどというケースも珍しくありません。逆に言えば、こちらにも相手の体力を一気に減らせるチャンスがあるわけで、試合の終了まで気が抜けません。

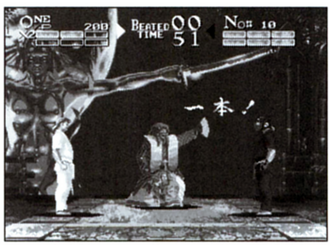


白いフンドシが目にまぶしいですが、ゲームの内容は至ってストイックで、システムはシビア。

　かように「空手」を強く意識したゲームが本作なわけですが、本作の喜びと悲劇は「格闘ゲーム」でなく「空手ゲーム」であることにあります。

空手ゲームであるが故に

　「格闘ゲーム」において画期的だったのは、防御の簡略化にあります。とりあえずレバーを斜め下に入れれば大抵の攻撃は防げますので、安全に様子を伺い、反撃策を練ることができます。しかし本作においては、ガードの切り替えが難しいが故に、成功時の喜びも大きい分、間違いは致命的となります。「空手ゲーム」であるが故に審判が入り、試合が中段してしまい、ノンストップの「格闘ゲーム」と比較するとどうしてもテンポに差が出てしまいます。



ただの攻撃だけでなく、「技あり」や「一本」などの判定が妙に試合に熱中させる。空手最高！

　また「空手ゲーム」であるが故に「技あり」「一本」の被害が審判後に適用されるため、「ゲージ1個残ってるぜ！　ここから両者仕切りなおしだ！」と思ったら、これらの被害が適用されて負けになったりするケースは「格闘ゲーム」に慣れた身には応えることでしょう。

　空手ゲームであるが故のストイックさが、何でもありの『ストII』と同時期に出てしまったことが本作の悲劇です。現在のように格闘ゲームのシステムが多様化した今でこそ、本作は**真に評価される**のかもしれません。（Y）

ウォリアーブレード

ジャンル
アクション

メーカー
タイトー

発売年度
1992

タイトーの人気シリーズ『ラスタンサーガ』のエピソード3として発売されたファンタジーアクション。新二画面筐体でのリリースということで、出回りこそ少なかったものの、臨場感あふれるグラフィックとサウンドは逸品である。

2画面筐体冒険絵巻

本作は、タイトーの2画面筐体バージョン2ともいえる「新2画面筐体」でのリリースです。

この「新2画面筐体」は、ゲーセンへの出回りが悪く、タイトー直営店でさえ狭い店には置いていないという有様。それだけに見つけた時の感動は深く、一期一会とばかりに貪るようにプレイした記憶があります。

本作のベースとなっているのは、欧米の本格派ファンタジー。主人公ラスタンの戦う理由は正義でもなんでもありません。ゲーム内容も、エリアクリア後に入手できる財宝や、難所へ迷い込む「BAD FORTUNE」面など、正義の戦いというよりは、財宝を求めて自ら危険へと踏み込む無鉄砲な冒険としての側面が強調されています。闇と死に満ちた、明日をも知れぬアウトローの物語、それが本作『ウォリアーブレード』の物語です。難破船、不気味な廃墟、玉座に座る王が一番最初に口にするのは格好の良い口上などではなく「HELP ME……」という救いを求める言葉です。仲間の魔法使いに魔法を唱えさせるのに使うのは、協力を求める言葉ではなく**靴の裏**です。和製ファンタジーの「正義と友情」とは大きくかけ離れています。しかし、その暗さ故に疾走感が際立ちます。不気味な森で馬に乗っての追撃戦、龍に乗り天を駆け、斜面を滑り降りて行きます。明日がないかの如く、失うものが何もないかの如く！　テーマ曲「Rising」が**男の血**を沸き立たせます。2画面筐体の巨大画面が広げる暗い冒険絵巻、2画面筐体で描き出す巨大で邪悪な敵また敵！　2画面筐体が奏でる死と闇と危険と財宝の重低音！　筐体に汎用性を求める時代の流れからすると本作は「怪物」だったのでしょうが、この物語は2画面筐体なくしては紡げなかったのです。（Y）

デッドコネクション

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1992

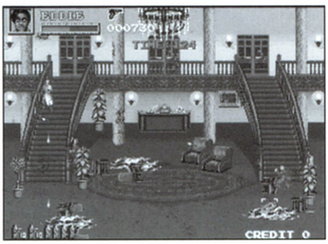
タイトーのシステム基板「F2」は、シブいゲームを数多く輩出したが、その中でも特に激シブかつマイナーかつマニアックな作品こそ『デッドコネクション』である。一部マニアの間では隠れた名作として高い評価を得ている。

1950、男たちのあがき

1950年代のアメリカを舞台に、4人の男たちがファミリーという名の巨悪と戦います。目には目を、歯には歯を。彼らはホテルを、レストランを、パーティ会場を急襲して悪を倒します。

本作は固定画面という限られたフィールドの中で、1950年代テイストに統一された、細かく書き込まれたキャラクターや背景が美しいゲームです。

主人公4人はコートの男たち。敵は**いかにもギャング**なスーツ姿の男たち。超人でも何でもありません。そんな彼らが、銃を撃ち、刃物を振り回し、ベランダから飛び降り、物陰に隠れ、悲鳴をあげて逃げ惑い、許しを乞い、味方の捕らえられた車の前に立ち塞がり、死に際にマシンガンを天に向けて乱射します。アイテムはトミーガンにウイスキー、書類封筒にロザリオと雰囲気十分。ドアからは建物の中に入って立てこもることができますし、看板は撃たれると穴だらけに、彫像は壊れます。



固定画面のステージの中には様々な仕掛けが用意されている。ドット絵も美しく、芸術的な1本。

1枚の画面の中で、ドット芸の粋を集めて描かれたキャラクターと背景が精一杯に自己主張するのです。

本作は、短期間でいきつけのゲーセンから消えました。移植もされていません。時代の主流は巨大なキャラから3Dへ移り、本作の息子といえる作品はついに出現しませんでした。

しかし筆者は、本作に込められたドット芸と、1画面の箱庭の中にある**小さくて大きな生と死**を、忘れることができません。（Y）

ニンジャコマンドー

ジャンル
アクションシューティング

メーカー
ADK

発売年度
1992

やたらとニンジャゲームを作っていたADKを象徴する作品。まったく忍ばないニンジャたちが「爆裂究極拳!」と叫びつつ敵たちを皆殺しにする様が実に清々しい。「みねうちでござる」といった主人公たちのセリフ回しもイカす。

魁!! ニンジャコマンドー

本作はニンジャ（忍者に非ず）キャラ保有数ならブッチギリの業界ナンバー1のメーカー、ADKによる縦スクロールアクションシューティングです。

いわゆるシューティング的な戦闘機同士の戦いではなく、人間同士の戦いで、「兵員輸送車」「兵隊」「ミイラ男」「突進する腰元」「カポエラのように舞う巨大力士」「巨大織田信長」などの個性豊かなキャラクターが登場、必要以上に画面を彩ってくれます。

プレイヤーはジョー・タイガー、リュー・イーグル、レイア・ドラゴンの3人のニンジャ。特筆すべきは、いわゆる正統派の「忍者」が**1人としていない**ところです。3人の内2人は外人ですし、レイアの「微塵隠れ」は画面上の敵を爆殺する「隠れ」というより**「見つかって逆切れ」**というべき代物である辺り、忍術に対する深い深い誤解が見え隠れします。

また、彼らはニンジャなので忍べないらしく、常に何か喋っています。ADK独自の台詞システム（キャラクターがボイスとは別に字幕で心境を語る）は、開始から死亡までフル回転。「戦場で寿司を拾った」「戦場で肉を食った」などの喜びのシチュエーション（本作の回復アイテムは寿司・肉・バナナなど妙な貧乏臭に満ちています）から「辺りには誰もいない」「死にました」などの悲しみのシチュエーションまで実に様々な台詞を表示、プレイヤーの感情移入を助けます。

ばばば爆裂究極拳

本作を「シューティング」でなく「アクションシューティング」と呼ぶ理由は、プレイヤーが人間（ニンジャ）故の多彩なアクションにあります。

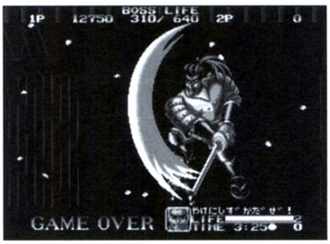
格闘ゲームライクな「コマンド技」が各キャラクターに装備されており、プレイを助けてく

れるのです
　これらのコマンド技は「横を攻撃」「分身して攻撃力アップ」「前方への強力な攻撃」などシューティングにおいてパワーアップ扱いとなっている効果を発揮、いわゆる「後半面で死亡してパワーアップがなくなって、そのままハマリ」状態を防いで



3人のニンジャから1人を選び、タイムスリップしながら闘うアクションシューティングゲーム。

くれます。
　コマンド技は練習あるのみ、ショットのパワーアップは連打すれば連打しただけパワーアップという男らしさに色々な部分（心や腕）が痺れます。
　コマンド技といえば「出せることそのものがステータス」であった時代がありました。
　そうした時代の真っ只中に発売された本作には、コマンド技史上に残る素晴らしい「ご褒美」があります。そう、リューの伝説の秘技**「爆裂究極拳」**です。
　この技は「レバーで六芒星を描く」という大胆な入力を要求する上に、受けつけ時間が極めて短いため、とても出せるもの



コマンド技をいれることで、普通のシューティングにおけるパワーアップ扱いの技が使える。

ではありませんでした。しかしその後、簡易入力が発見され、「爆裂究極拳」が楽に出るようになりました。
　その威力は驚くべきものでした。本作のコマンド技の特性である「ボタンを連射すると一度に何発も発射できる」ことを利用すれば、ボスでさえ**一瞬で倒す**ことが可能。
　攻撃範囲も広く、ほとんど狙いをつける必要さえないという、ゲーム史上最高最強クラスのスペックがプレイヤーのものとなったのです！　**ばばば爆裂究極拳！**（ボタンを連打するとボイスがこう聞こえる）
　『モータルコンバット』の「究極神拳（フェイタリティ）」が常に使える……といっても過言ではない、最悪の**肉体凶器**（リューの武器は「にくたい」）。ゲーセンにはリュー2人が爆裂究極拳を垂れ流しながら前進するという悪夢のような光景が展開されたのでした。
（Y）

ナックルバッシュ

ジャンル
アクション

メーカー
東亜プラン

発売年度
1993

東亜プランが何を思ったか突如として発売したハイテンション狂い咲きアクションゲーム。「いんちきプレスリー」を始めとする濃厚なキャラたちが過剰に暴れまくる自暴自棄な内容は、妙に味があってGOOD。

歩きながら殴る禁断の秘技

本作『ナックルバッシュ』は、高難易度シューティングでマニアを苦しめつづけた「ゲーム界の獄吏」東亜プランによる唯一の『ファイナルファイト』系ゲームです。

タイトル画面ではテラテラと輝く肉体が画面の9割の面積を使って全面的にフィーチャーされており、女性に見せただけで**強制猥褻の罪が成立**しそうなセクシャルさ加減。

チビッ子たちの夢を守るため、悪徳プロレス軍団「ブル」と闘うのは「マスクマン」「金髪」「プレスリーもどき」。初期に選択できる彼らに性能差はほとんど見られませんので、好みで選択してOK。後に「忍者」と「フットボーラー」が選択できるようになったら、文句なく「フットボーラー」で決まり。

ゲームモードは「ブル軍団壊滅への追跡！」「マッドブル4人衆戦慄のバトル！」の2種類。「マッドブル〜」の序盤はボス級の敵のみが出現、ボスのみのモードに思えるのですが、後半になると「ブル軍団〜」と同じステージ構成でザコも出現。実のところ、どちらを選んでもあまり変わりありません。

プロレスラーといえば肉弾のエリート。他のゲームの主人公である単なる荒くれどもとは違い、本作の主人公たちは**歩きながら攻撃**を繰り出すことができます。

歩きながらの攻撃は、相手を殴りつつ突進をかわしたりできてとても便利なのですが、見た目的にはあまり腰が入っていなさそうな感じ。「説得力」という点では、ミッキー・ロークの猫パンチに勝てるか勝てないかという程度の低さです。

しかし、普段から「説得力」を重んじるプロレスラーがあえてこの技を使うのですから、きっとリングでの使用を禁じられた禁断の技か何かに違いありません。

敵をつまびけプレスリー

　しかし、「打撃がメイン」「リング上で闘っているより、ストリートで殴り合っている時間の方が長い」「そもそも『ファイナルファイト』系のゲームには受けの美学が**存在しない**」などの要因により、本作には決定的

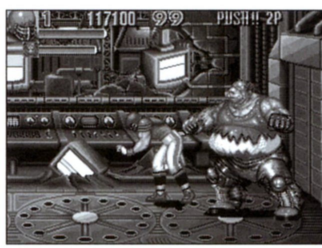


般若の面を脱ぐとその下は？ なるほどそっくり、というより勝手に取りこんでますよね。

にプロレスらしさが欠けているので、あまり「説得力」を気にする必要もありません。

　プロレスではあまり見られない「スライディング」は、かなり高性能ですので、容赦なく敵をハメ殺してください。

　プロレス感があまり見られない本作ですが、『ファイナルファイト』系の恒例であるボタン同時押し必殺攻撃は、近くの敵を掴んで投げるというレスラーらしい技です。マスクマンと金髪のそれはまともでプロレスらしさに安心なのですが、プレスリーもどきの必殺攻撃は、相手を掴んで輝くギターにし、それを**演奏する**という代物。



デカくて、デブで、ブタ。子供が考えたようなラスボスですが、分かりやすくて逆に好印象です。

　ボムを落とすと爆発の中に**巨大髑髏**が輝き、雪だるまのゲームの得点アイテムが寿司だったり、ゲームタイトルに『ドギューン！』と付ける東亜プランのセンスが遺憾なく炸裂しています。そのスペックは極めて高く、ボス級の突進も**平気で吸い込む**様はザンギエフも真っ青です。

　本作の敵は、あまりにも濃厚な逸材ばかり。「プロレス界の正常化を願いつつ、般若の仮面に顔を隠して軽やかに舞い、敵を炎のブレスで焼く男」の素顔が**馬場そっくり**であるというのは想像を絶しているといえるでしょう。敵軍団にデブの種類が妙に多く、体形もリアルな辺りが濃さに拍車をかけています。最終ボスも「**手術の跡**が生々しいスーパーデブの豚人間」である辺り、一本筋が通っているといえるでしょう。豚人間は『ファットマン』のマンデュー・ザ・ファット様とタメを張れる禍々しさで、夢のカードの実現が待たれます。（Y）

バーチャファイター

ジャンル
格闘アクション

メーカー
セガ

発売年度
1993

3D格闘ゲームのジャンルを築いた世紀の名作。リリース当初はゴテゴテしたポリゴンへの拒否反応が起きたが、2D格闘についていけないユーザー層の支持が徐々に広がり、やがて爆発的ブームとなった。

バーチャファイターという異世界

動く巨大筐体でゲーセンを小さな遊園地に変えたセガが、対戦格闘ブームに出した回答が『バーチャファイター』です。

本作は、**世界初**のポリゴン格闘ゲームです。

現在からはとても想像できない光景ですが、本作の発売当初、下町のゲーセンではいわゆる「バーチャフィーバー」はなかなか起こりませんでした。

下町のゲーセンの主な客層は、アルバイトもままならない貧乏な学生です（筆者含む）。

通常より高いプレイ料金、慣れ親しんだ2D格闘ゲームと異なった操作形態は、1コインでどれだけ長く遊ぶかに命をかける彼らにはなかなか手が出せませんでした。

しかし、1人、また1人と実際に触れる者が増え、彼らは例外なく中毒となりました。「バーチャ・ジャンキー」の卵たちの誕生です。

彼らは熱心に『バーチャファイター』という新世紀を布教、ブームの礎を作ったのです。

本作には**様々なワンダー**が詰まっていました。

物理法則に支配された3Dの世界は、これまでの2D格闘に不可能だった表現を見せてくれました。

リプレイ時や勝利時に、自分のキャラクターをゲーム中で見られる以外のアングルで見られるのは衝撃の一語でした。

闇に輝くビルの屋上（？）で勝ち誇るサラの姿は、発売から10年近くが立った今でも鮮烈に覚えています。

まるで、ゲームの筐体の中に「世界」があるかのようでした。

この「世界」で扱われているのは実在のものをベースにした技ばかり。

飛び道具や念力といった類の超能力は登場しません。

これまでのゲームに登場したことのなかったリアルな中国拳

法の技の数々は、物理法則の支配する3Dポリゴンの世界故に、「重さ」と「痛み」をプレイヤーに伝えました。

「『てつざんこう』って技、**あれなんで痛いの?**」と、本屋には資料を求めるゲーマーが殺到、リアル中国拳法漫画として有名な「拳児」が本屋で売れまくったというエピソードは、本作の「世界」の衝撃の大きさを伝えています。

バーチャからリアルへ

「世界」に我々がアクセスする手段は1レバー+3ボタン。ボタンは「パンチ」「キック」「ガード」とそれぞれ異なった用途に使用します。

通常は上段でガード、相手がしゃがんだのを見て、しゃがみガードに切り替えるか中段攻撃で潰す……という本作のスタイルは、慣れるに従ってスリリングな闘いが可能になります。いわゆるオートガードなどの補助システムの存在しない、目と反射神経と経験と読みの一発勝負は、『2』の対戦において大きく花開き、多数のエース/中毒者すなわち「バーチャロイド」を生み出したのはご存知のとおりです。



独特な画面や入力方法で、当時は爆発的人気ではなかったが、今や、その人気は計りしれない。

そして、この独特な操作形態から入力する必殺技のコマンドもまた独特でした。「P+G」「PPP↓K」「→→P」といった、これまでに類を見ないコマンドにより、主人公たちは実に様々な動きをすることが可能です。

主人公1人につき膨大な量のコマンドが用意された本作は、プレイヤーにより一層の**勉強さ**を求めました。

後に、本作に特化したプレイヤーたちは、ストイシズム溢れる**「バーチャ道」**とでもいうべきカルチャー/プレイスタイルを生み出し、これが現在にまで継承されているのは「歴史」ではなくリアルタイムの出来事。

これも、何もかもが異質だった『バーチャファイター』という新ゲームを守り育てたセガの尽力あってこそ。本シリーズがカードや段位といったシステムで「バーチャル」から「リアル」になったのは2001年。

本シリーズは、まだまだ「見たこともなかった世界」を見せてくれそうです。

(Y)

バツグン

ジャンル
シューティング
メーカー
東亜プラン
発売年度
1993

それまでの東亜プラン産シューティングを踏襲しつつ様々な新しい試みを盛り込んだ意欲作。意表を突いた美形キャラクターたちの登場もあって東亜プラン新時代の幕開けを強くアピールした一本である。

シューティングの東亜プラン、最後の賭け!

いつもの「東亜節」である。パワーアップの方法がちょっと特殊、以上。では知らない人に不親切だから説明すると、開発した「東亜プラン」は縦スクロールシューティングの分野で一時代を風靡したメーカーだ。処女作『タイガーヘリ』(85年・販売はタイトー)は「敵の弾を打ち消し、敵全体にダメージを与える」ボムの採用により、新参ながら注目を集めた。そして続編の『究極タイガー』(87年・これも販売はタイトー)は、後に「東亜節」と呼ばれた燃える音楽と、4種類のパワーアップを追加し、難易度も「究極の虎」と呼ぶにふさわしい名作。わずか2年で、早くもアーケード業界の**一大ブランド**にのし上がったのである。

それからマーケットを広げず、ボムシューティングをひたすら作り続けたのが、東亜プランの真骨頂(正確にはアクションゲームもあったが、『ワードナの森』(87年)以外はパッとせず)。『TATSUJIN』(88年)、『鮫!鮫!鮫!』(89年)の2本は棒のようなレーザー(または炎)をぶん回してザコを殴り倒し、『アウトゾーン』(90年)は**すぐにガス欠を起こして餓死するサイボーグ**を操り、『ドギューン!』(91年)のラストは自機が巨大ロボへと合体。そんな数々のアレンジも、一般人には「どれも同じゲームじゃん」と思えたに違いないが、『達人王』(92年)でピークに達した激ムズさが、辛党マニアにこよなく愛されたのだ。

しかし92年以降の対戦格闘ブームに押されて、シューティングの人気はガクンと衰えた。お客にとっては、面白くなるまでにヘビーな練習が必要でキツく、店にとっては上級プレイヤーほど長時間粘られて回転率(客が入れ替わるスピード)が悪いこのジャンルは、煙たくな

ったのだろう。『バツグン』の「ちょっと特殊」とは、シューティングに吹いた逆風をはね返すことを狙った、「東亜プラン最期の作品」としての賭けが込められていた。

受け継がれる東亜プラン魂

　自機は3機の異なる性能の機体からひとつを選択、バリバリ撃ち込んで先へ進む。分ったらさっさと行け！（©DECO）と一直線な内容は前作までと変わりないが、普通のパワーアップアイテムとは別に「経験値」が取り入れられている。

　これは敵を倒すと増える、RPGと同じ感覚のものだ。アイテムによるパワーアップとは違い、経験値による「レベルアップ」は自分がミスしても帳消しにはならない。それどころか、ミスると逆にレベルアップ！

　こうした初心者対策は、2P同時プレイにもフォローされている。2人が同時にボンバーを使うと、なんと通常の3倍の威力を発揮する。痛々しいほどのお客への気配りは、難易度の低さにも表れていた。きちんと自機を狙ってくる攻撃パターンのおかげで、引きつけて反対方向に動く「切り返し」をやっていれば、まずタマが当たることはない。「どうした東亜プラン!?」とハードコアな人々は嘆いたが、このゲームで初めて東亜プラン入門を果たした人も少なくないのでは。



東亜魂は今も脈々と受け継がれ、シューターの渇きを癒してくれています。

　さらに、「メカの東亜」と信じていた僕らが目を疑ったのは、戦闘機のパイロットたちがそろって美形キャラクター！　いや1人はじーさんだけど。

　1人プレイのときには「いくぜいくぜいくぜェェェェェーー!!」とバ○丸出しのセリフが、2人プレイ時になると**「いくぜいくぜいくぜェェェェェーーー!!」「おぉおぉいくぜいくぜェー!!」**とバ○の二乗にハネ上がる掛け合い漫才システムも最高だった。

　こうした東亜プラン末期の作風は、ほぼ同じスタッフが創立した会社のCAVEに受け継がれた。『エスプレイド』（98年）には美形が、『怒首領蜂』（97年）には主にネーミングセンスが息づいているのだ。普通**「バツグン」や「ドドンパチ」なんて名前、付けないよ！**　（T）

野球格闘リーグマン

ジャンル
アクション

メーカー
アイレム

発売年度
1993

シューティング色が濃くなったアイレムがイメージチェンジを図ったかもしれないアクションゲーム。同社の『アンダーカバーコップス』のお笑い要素を抽出し、コミカル路線を強調した作風が特徴。

アイレムのイメージチェンジ

アイレムといえば、イメージカラーは『R・TYPE』『最後の忍道』の「黒」。「高難度」「悶絶」「マニア殺し」……といったキーワードのでてくるド硬派メーカーです。

本作『野球格闘リーグマン』は、アイレム自身がイメージチェンジを図った感のある、隠れた名作です。

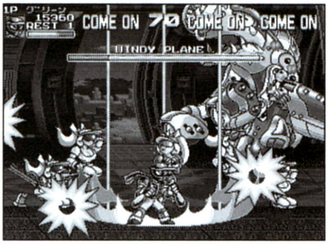
本作のグラフィックは「野球」というキーワードのもと、コミカルかつポップなイメージで統一されています。アイテムはボールやベース、敵は手足の生えたボールロボット（**信楽焼きのタヌキ**が原材料らしいです）。可愛らしい中にもちょっと不気味テイストの入った彼らは「UFOキャッチャー」の景品になっていてもおかしくないくらい。ボスも暴れる姿が愛らしい巨大飛行機や、暴走して画面端に激突する様に笑いのこぼれる巨大車、攻撃パターンの多彩な巨大スロットにリボンの可愛い犬マフィア、やられるとハンドバッグになって反省の涙をこぼすワニ博士……と**不気味&プリティ**。

このように多彩な表情を持つ敵キャラたちと闘うのは、前代未聞の野球ヒーロー「リーグマン」です。個性豊かなリーグマンたちの武器は、もちろんバット。

リーグマンたちは様々な技を持っています。連打やダッシュ攻撃といった標準的な技のみならず、掴んでからの必殺技やカーニバル技と呼ばれる特殊技、打撃を封じるかわりにスピードと掴み間合いがアップする特殊モード（野球の守備がモチーフでしょうか?）、使用時に無敵になる掴みからのホームラン、ダウンしている相手を攻撃できるスライディング、通常は体力を消費するが体力0になっても使用可能な掴みからの必殺技、完全無敵の復帰攻撃、強力無比

の画面全体攻撃、秘密の隠し必殺技……と、そのバリエーションは実に多彩。

特に、隠し必殺技から復帰攻撃のコンビネーションや特殊モードを使ってのボスに対するハメは、覚えると難易度が**大幅ダウン**。ボスに対するハメは、これが無効なボスが何体かいる辺りからも「意図的に残してある」と好意的に解釈したいところ。



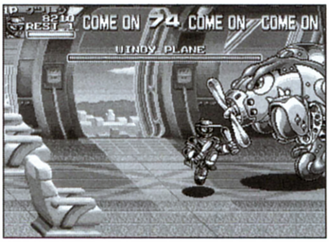
アイレムの中でも、かなりポップな外見ですが、その中身は良い意味で、やはりアイレムでした。

馴れさえすれば安定してプレイを楽しめるハイスペックなキャラクター……それがリーグマンで、この辺りにもアイレムの積極的なイメージチェンジの試みが見て取れます。

対戦格闘という怪物

しかし本作は、そのユーザーフレンドリーさと楽しさに対しての**正当な評価がされていない**という状態にあります。

その原因かつ本作にとっての不幸は「対戦格闘ゲームブームの真っ只中に発売された」ことに尽きます。



出てくるザコキャラやボスキャラのキャラクターも良く作り込まれており、非常に好感触な本作。

発売年の1993年は対戦格闘の雄、カプコンが新システム基板CP-Ⅱでリニューアルされた大人気シリーズ『スーパーストリートファイターⅡ』を発売。もう一方の雄であるSNKは、斬新な「武器持ち格闘」の元祖『サムライスピリッツ』を発表。セガは3D格闘の父『バーチャファイター』を発売……と、対戦格闘ゲームに熱い注目が集まった年です。ゲームセンターにおいては、プレイ時間が短く、かつ高インカムを上げられる乱入対戦台への雪崩現象が発生、上記の人気ゲームを何台も仕入れるという光景は珍しくありませんでした。

こうした雪崩現象は『ファイナルファイト』系アクションのジャンルそのものを圧迫しました。家庭用への移植もない『野球格闘リーグマン』。『ファイナルファイト』系アクション末期に発売された本作が、再評価の気運に乗ることを願って止みません。（Y）

レイフォース

ジャンル
シューティング

メーカー
タイトー

発売年度
1994

タイトーシューティング新時代の到来を告げた作品。美しい軌跡を描いて放たれるロックオンレーザーが多くのゲーマーを魅了した。システム、グラフィック、サウンドが完璧にシンクロした名作である。

ロックオンレーザーのカタルシス

最近、ヒロインの不幸に同情して「癒し」を求めるゲームが増えていますが、「機械の体に改造され、宇宙戦闘機に一体化する」ことに匹敵する不幸はザラにはありません。本作『レイフォース』は、そんな**「癒し系シューティング」**の頂点にたたずむ作品なのです。

主役メカ「X-RAY」は、同じ高さの敵を倒すショットと、自分より下にいる敵を撃つ「ロックオンレーザー」を搭載した地球の切り札。高度差があり、空中と地上を撃ち分けるシステムは『ゼビウス』以来の伝統ですが、新機軸なのが「ロックオンシステム」。自機の前方にある照準サイトを敵に合わせると、最大8機までロックオンができ、まとめて倒すと×1↓×2↓……×128まで、点数が倍々ゲームで跳ね上がるシステムとなっています。

ロックオンは、弱い敵なら1発で倒し、カタい敵であれば数発分を〝引っかける〟ことも可能。レーザーの描く軌道の美しさと、たのもしい破壊力がカタルシスを与えます。



ロックオンシステムに熱くなったのはシューターだけではないはず。

ゲームをクリアするだけなら、出てくるハシから倒していけば十分。しかしスコア稼ぎに欲を出すと、**「いかに最後の×128に、基本得点が高いヤツを持ってくるか」**というパズル色が濃くなります。中途ハンパな腕前のプレイヤーほど、下手に深追いして自分から流れ弾へ突っ込んでいく羽目に。1面ラスト近くのザコ群をぞっこんに

狙いすぎて、中ボスにブチ当たると情けないッス（常習）。

画面と音楽が一体となった魅力

本作の最大の魅力は、計算され尽くした画面と音楽のシンクロです。ゲームスタート直後、心臓の動きを思わせる電子音に続き、はるか眼下に巨大空母が出現。カタパルトから次々と発進する迎撃機たちが、ほどなく撃破されることを悼むように、勇壮で哀しげなビートが刻まれ始めます。

２面後半、ＢＧＭがサビに入ると、遠景で味方の戦艦が1機、また1機と撃沈されていくシーン。それは「彼らがオトリになって陽動し、X-RAYの侵入作戦を助けてくれた」という無言のドラマが浮かび上がる、**屈指の泣かせ場面**なのです。

ラスボスは、暴走した防衛システム「コンピューマン」。最終目的は、奴が乗っ取った地球の破壊。機械たちに宇宙へ追いやられ、絶滅の縁に立たされた人類の反撃……そのシナリオに沿い、宇宙から衛星軌道上、そして大気圏突入→海上から地下都市へ向かう**論理的に正しい侵攻作戦**は、「ちゃんとプロ軍人の戦争してるよ！」とフシギ時空に馴れきったゲーム戦士たちを驚かせました。ステージ3、大気圏内。雲海を突き破り、青い地球に帰って来た解放感を、さわやかな音楽で強めています。続くステージ4は、地下都市に林立する高層ビルの上空を飛び、迎撃もより激しさを増し……ビルが途切れたとたん、ピリピリと緊張を高めていた曲が、「ふわっ」と柔らかく！「死」ばかり突きつけるシューティングが「生」を高らかにうたった瞬間、これこそ「癒し」ではないでしょうか。

ロックオンレーザーによる戦略性、コントラストの鮮やかな場面展開、そしてタイトーのZUNTATAチーム（TAMAYO氏）が提供する緻密な音楽。そのひとつひとつを分解することにさしたる意味はなく、それらが一丸となって結晶化した「完成品」として評価するなら、この『レイフォース』を凌ぐゲームはそう多くはないハズなのです。（T）



ボス戦ではロックオン多用、引っかけ併用など、人によりタイプが分かれる。

エイリアンVSプレデター

ジャンル
アクション

メーカー
カプコン

発売年度
1994

あらゆる意味で『ファイナルファイト』系ゲームの究極進化形態と言える完成度の高い名作アクション。パターンとアドリブの両方を要求されるディープなゲーム性がマニアたちに末永く愛された。

ファイナルファイト系の金字塔

本作の敵は、圧倒的かつ異常な物量で攻めてくるエイリアンと、様々な武器を使いこなす狡猾な人類です。

大量のエイリアンをさばき、人間が装備している武器に合わせた対策を練らなければならないのが本作の対ザコ戦。相手の能力がバラエティに富んでいることと、動きが不確定要素に満ちていることもあり、アドリブ重視の常に緊張した戦いが可能です。

画面外に追い出したからといって安心はできませんし、ハメ殺しは不可能です。

エイリアンはじりじりとこちらを追い詰めてきます。無害そうに見える素手の兵士もいつ落ちている武器を拾って逆襲してくるか分かりません。

そんな敵に立ち向かうのは、異星の戦闘種族「プレデター」と地球産の戦闘サイボーグたち。彼らはこれまでの同系ゲームでは「待ち時間」でしかなかった敵のダウン中や、吹き飛んだ最中にも攻撃を当てることができます。

慣れてくると「連続攻撃→吹き飛んだ相手にコマンド技→倒れた相手に追い討ち」などの**壮絶な連続技**が可能となり、ハイスピードでノンストップな戦いを繰り広げることが可能（この方向性は同年発売の格闘ゲーム『X-MEN チルドレン オブ ジ アトム』と似通ったものがあり、当時のカプコン作品が目指していたものがうかがわれます）。

超人たちが画面を**縦横無尽**に飛び回り、一瞬の遅滞もなく敵を破壊する様に、全国のプレイヤーが痺れました。

そして、点を稼げば稼いだだけ残機が増える設定（エブリ設定）は様々な稼ぎのテクニックを生み出しました。

悲劇のゲーム

やりこみの過程で様々な発見

があり、プレイヤーの序列が大きく変わった事件は、本作のプレイヤーならば皆が覚えていることでしょう。

当初プレデターの能力ばかりがクローズアップされ、人間（サイボーグ）でのクリアは不可能と言われていました。サイボーグの1人「リン・クロサワ」



猛獣の如く迫るエイリアンに対し、プレデターもしくは人間キャラで迎え撃つアクションゲーム。

は攻撃範囲こそ短いものの、ハンドガンの能力がズバ抜けて高いというマニアックな能力を持ったキャラクターです。使いこなしが難しいキャラクターでしたが、後に「ハンドガンのリロードの隙をなくす」テクニックが発見され、飛躍的に研究が進んだ結果、ハンドガンによる遠距離戦をフル活用、ツボにはまれば要塞の如き防御力を発揮するが、白兵戦のリーチ不足から崩れ出すと早い……という、『天地を喰らう2』の黄忠や『キングオブザドラゴン』のウィザードと並び称される**エース仕様**のキャラクターとなりました。



これが噂のリン・クロサワ。クイーンを相手に奮闘努力する姿を見た人も少なくはないはず。

前述のとおりザコ戦闘がアドリブ重視なだけにリンを使いこなすのは難しく、当時のみならず現在2002年のゲーセンでも、ハイレベルのリン使いは尊敬の目を集めています。もう1人のサイボーグであるパワーキャラ、シェーファーは現在でももっともクリアの難しいキャラとされており、シェーファー使いもまた尊敬の目を集めています。

本作がカリスマ的な人気を誇る理由は、その悲運さにあります。発売時は格闘ゲームブーム真っ只中で、1プレイに時間のかかる本作はどんどん他の格闘ゲームと入れ替えられていきました。ならば家庭用に望みを繋ぎたいのが人情ですが、『ファイナルファイト』系最高峰と言われるにも関わらず、権利関係からか移植版が**存在しません。**色々な意味でゲーセンの複雑さを体現する本作は、現在もカリスマ的な人気と共に熱く熱く語り継がれています。（Y）

がんばれギンくん

ジャンル
アクション

メーカー
テクモ

発売年度
1995

あまりにもテキトーなグラフィックとゲーム内容が一部の好事家に強く支持されたテクモご乱心のミニゲーム集。プレイすると、確実に脳ミソのシワが伸びることだろう。ある意味でアーケードゲーム史上に残るチン作。

違いの分かる脱力系ミニゲーム集

猫も杓子もポリゴンポリゴン。この風潮にテクモが叛旗をひるがえしました！

『がんばれギンくん』は、「ウゴウゴルーガ」も真っ青の線画で描かれた脱力系のキャラクターが、『モータルコンバット』もかくやという酷い目にあいまくるミニゲーム集です。

本作のフォーマットは、ギンくん（1P）とハムくん（2P）がガツガツにミニゲームでしごかれまくるというもの。

間違えた踊りを踊るゾンビを殴って教育する「しかってしかばね」、ひろみが「GO」と言ったときに大砲を撃つ（**COOL**とか**COW**とか叫んでフェイントをかけるので注意）「大砲でドン」、**もげた首を誘導**して胴に戻す「ゲッターギン」、ふらつく熊をムチで叩いて気合いを入れる「くまちゃんムチの味」、巨大なハイヒールにミサイルを当てるという**フェチの妄想っぽいルール**が魅力の「泣いてないよフラメンコ」など、あまりにもイイ味がにじみ出ている16種類のミニゲームを潜り抜けてください。



不条理ブームの影響を色濃く受けた、『マリオペイント』のような画面。16種類のミニゲーム集。

ミニゲーム失敗のオチは、「ゾンビに食われる」「熊に食われる」「サメに食われる」「ワニに食われる」と**命に関わるものばかり**ですが、線画ですのでまったく平気。

『イチダントアール』などのミニゲーム集と比べると寿命は短かったですが、それだけに一味違う本作はカルトな人気を集めています。（Y）

バトルガレッガ

ジャンル
シューティング

メーカー
エイティング／ライジング

発売年度
1996

『魔法大作戦』のライジングが制作した超ド級シューティング。一見するとオーソドックスな縦スクロールボンバーシューティングだが、クリア、そして点数稼ぎを目指しだすと、その恐るべき無間地獄が明らかになる。あまりの奥深さに、今でもプレイし続けているマニア多数。

縦スクロールシューティングの究極にして異形

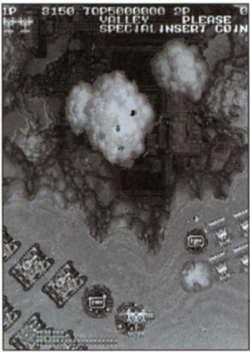
1993年にシューティングゲームの老舗「東亜プラン」が倒産して以降、格闘ゲーム全盛期の影に隠れ、落ち目になる一方だった同ジャンルに、再び（ごく一部だが）熱い炎を灯したゲームが『バトルガレッガ』だ。

　このゲームは、「シューティングであること」にすべてを注ぎ込んでいる。それだけに「究極のシューティング」と絶賛する声は高いが、純粋ゆえに「進化の袋小路」に突き当たった感もある作品だ。

　特に異様に思える点は**「難易度ランクを下げるための自殺」**が必要なこと。速い連射やアイテムのゲットなど、あらゆる行為が難易度アップにつながっている。のほほんとパワーアップしていると、敵の攻撃パターンが「発狂」（激烈な弾バラマキなど）状態になり、手がつけられない。極力アイテムを避け、自殺し、スコアを稼ぎ、それでエクステンド（増える）残機をまた潰すという、マニアックなプレイが要求されるのだ。

　世界観は比類なくカッコいい。天才開発者の「ウェイン兄弟」が、自らの作り出した連邦の侵略軍を止めるため、4機の高性能戦闘爆撃機を駆って発進。錆びた砲身が軋み、巨大な鉄塊の翼が雲海を覆うビジュアルは「ドット絵の芸術」と呼ぶに値する。家庭用では、セガサターン版がほぼ完璧な移植なので、ぜひ遊んでみて欲しい。そして**血ヘドを吐け！**

（T）



当時、純粋なシューティングゲームにおける究極の進化形と言われていた。

クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡

ジャンル
クイズ

メーカー
カプコン

発売年度
1996

「クイズ」と「恋愛シミュレーション」をチャンポンにした結果、独特のテイストが生まれたストレンジなクイズゲーム。コンシューマにも移植されたが、その際に「森永」「東鳩」「鐘紡」といったお菓子メーカーをイメージさせる女の子たちの名前が変更されていた。

カプコンギャルとラブラブ大恋愛

『ときめきメモリアル』を中心として吹き荒れた「ゲームならではのインタラクティブ恋愛」という**ハリケーン**は、実に様々な方面に影響を与えました。恋愛ゲーム以前とそれ以降では、ゲームは決定的に変化したのです。

本作『クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡』は、シミュレーションやRPGなど様々なゲームをモチーフとしたクイズゲームを定期的にリリースしてきたカプコンが贈るクイズゲームです。

本作は、格闘ゲーム一色のゲーセンにおいて、普段はクイズゲームをやらないゲーマーをも取り込み、1コインクリアを目指す人々が筐体に列を作りました。

後にコンシューマに移植されたばかりでなく、ヒロインの1人「鐘紡サキ」は格闘ゲーム『マーヴルVSカプコン』への出場さえ果たしました。

この人気の秘密は一体何でしょう?

本作は「恋愛ゲーム」をフィーチャーしていたのです。

本作には、クラスのアイドルから某国王女、カメラマンに地球防衛隊の隊員に幽霊、スポーツ少女に女教師に魔法使いまで、いわゆるギャルゲーの王道を押さえた個性豊かなヒロインたちがいます。

彼女たちとの甘酸っぱいイベントはスゴロク状のマップの上に点在しており、意中の彼女を射止めるためには「ルーレットで上手くイベントのマスに止まる運」と「クイズに答える知識」の両方が必要とされます。

当然ながら、上手くマスに止まれなければヒロインの好感度は上がりませんし、クイズに間違うとゲームオーバーに。

手が届きそうで届かない、クリアしても意中のヒロインとエンディングを迎えられるとは限

らない……という恋愛ゲームのもどかしさをふまえた内容は、カプコン渾身の「萌え」系キャラクターデザインと相まって、これまでクイズゲームをプレイしていなかったゲーマーたちにも一気に火を着けました。
　カプコンは、春麗やモリガンやフェリシアといった魅力的なキャラを生み出してきましたが、りりしい女格闘家やモンスターといった彼女たちはある意味**「高嶺の花」**でした。
　しかし本作のヒロインは学生やカメラマンといた等身大。格闘ゲームができなくても、カプコンの描くヒロインと戯れることができるのです！

虹色ジプシー

本作には普段クイズゲームをやりなれていないゲーマーにはどうにもならない部分が存在します。そう、クイズ問題の暗記です。
　見出した解決法は、奇しくもベテランクイズゲーマーと同じものでした。メモ帳に、問題とその答えを素早く記録するのです。



デートにこぎつけたのに、こんな局地限定クイズ出されても……。答えは1「ガルーダ」で！

　しかし、制限時間のあるクイズゲームの問題をメモするのですから、そう簡単にはいきません。プレイに割けるお金にも限度があります。
　一部ゲーマーは、この問題にエキセントリックな解決を見出しました。当時のゲーセンの『虹色町』台で見られた**虹色ジプシー**（勝手に命名）がそれです。彼ら虹色ジプシーは、普段は定住することなく『虹色町』台の近くを彷徨っているのですが、誰かがプレイを開始すると**素早く周囲に集結**。他人のプレイから問題をメモし、マップをチェックするのです。
　当然、プレイヤーと虹色ジプシーの間に面識などあるはずもなく、彼のゲームオーバーと共に虹色ジプシーは再び放浪生活に戻るのです。
　他人がクリアしているのを見ているだけでは駄目なのです。自分が、意中のヒロインとハッピーエンドを迎えなければならないのです。まさに恋愛ゲームの魔力。
　本作は、格闘ゲーム一色のゲーセンに吹き荒れた**恋愛タイフーン**であるといえるでしょう。（Y）

ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ

ジャンル
アクション

メーカー
カプコン

発売年度
1996

「D&D」をアーケードゲーム化したシリーズ第二弾。テーブルトークRPGが題材ということで、パーティを組んでの最大四人同時プレイできる点が特徴。パーティプレイの面白さは筆舌に尽くしがたい。

パーティを組んで

本作はテーブルトークRPGの大御所「D&D」をベースとしたアクションゲームの第2弾です。

ファイター、エルフ、ドワーフ、クレリックの4キャラに、通好みのクラスであるシーフとマジックユーザーを新たに追加。剣に魔法に、より高性能となった冒険者たちが画面狭しと暴れまわります。

4人までの同時プレイが可能で、ファンタジーRPGのみならず人と人との関係において最大のテーマである**「協力すること」**を問いかけます。

1人より2人。2人より3人。ステージクリアしても体力が全回復しないため、味方の数が多い方が生き残りやすくなります。理屈上は人数と生き残りの確率は比例するはずですが、本作においてはそうでもありません。

1コインクリアを目指すためには、大はルート選択から小は「この宝箱を誰が開けるべきなのか?」という問題まで、パーティの全員がルートと敵とその特性を知り、セオリーに従って一致協力する必要があります。

たとえば敵の中には低レベルの魔法に対して耐性を持つ者もいます。たとえば幽霊に取り込まれた味方を救うためには**武器攻撃は厳禁**(なぜなら幽霊の体を通り抜けた武器が味方に当たってしまい、ダメージを与えてしまうから)。たとえば特定のルートを通るためには出される質問に特定の答えを返さなければなりません。

こうした知識とセオリーは、新規プレイヤーにとっては膨大なものに見えます。とても難しくて覚えられそうにありません。そんな人は、本作をプレイする資格はないのでしょうか?

いいえ、決してそんなことはありません。ゲーム台に座っているのは敵でもなんでもなく、味方であり、**仲間**なのです。

新規プレイヤーは**質問すればいい**のです。熟練プレイヤーは**教えればいい**のです。味方同士**助け合えばいい**のです。全員の波長が合うまでには長い時間がかかるかもしれません。

しかし、「仲間がいること」、これさえ忘れなければ、烏合の衆はいつしか一枚岩のパーティになれます。苦しむ仲間をフォローしなければなりません。自分のキャラの得意分野ではきっちり決めなければなりません。逆に、必要以上に無理する必要はありません。自分のキャラの不得意な分野は任せてしまえばいいのです。

全員の息がピッタリと合い、パーティプレイがビシッと決まった時は何物にも替えがたい喜びがあります。

人という時は互いに寄りかかっているから「人」という形をしている……という小学校のときには鼻で笑って聞いていた格言の重みが、ここでひしひしと感じられます。



飛び道具で一斉射撃！ パーティを組んだプレイヤー同士の呼吸が何よりも重要になってくる。

協力プレイ推奨

本作には、こうしたパーティプレイを意味あるものにするための様々な仕掛けがあります。原点のテーブルトークＲＰＧがそうであるように、なんでもできて何の不足もない「万能型」キャラクターは存在しません。全員がなんらかの弱点を抱えています。

一部の魔法は味方に対してかけることが可能です。治療の魔法、武器を強化する魔法、姿を消す魔法などは隣接すれば自分以外のキャラクターにかけられるのです。

また、魔法の演出の最中は時間が停止した状態となっており完全無敵。回避できない攻撃が迫った時に使えば、これ以上ない完全回避手段となります。攻撃魔法の中でも強力なものは、画面全体に作用し、敵にのみ一方的にダメージを与えるため、この連発だけで一気に敵を倒すことも可能……と、剣にはない強みがあります。

しかし魔法は無限に使えるわけではないのです。同様に、剣だけではパーティの安全は確保しづらいのです。

魔法の剣「アベンジャー」は、最初は呪われており、クレリックの手で呪いを解かなければ使えません。しかし彼自身は剣を

使えないのです。クレリックが呪いを解き、剣を使えるキャラクターが拾って初めてその価値を発揮、アンデッドをなで斬りにすることができるのです。

究極魔法「ファイナルストライク」は、３人以上のパーティを組んでいて、その中に「ウィザードリィスタッフ」を持ったマジックユーザーが居て、経験値が一定値を超えている……という条件がそろったときに、全員が同時にＡＢＣボタンを同時押しすることで初めて発動します。究極魔法はゲームに参加している**全員が力を合わせないと発動しない**……という本作最後の謎は、「協力プレイ推奨」というコンセプトを表現しているといえるでしょう。

孤独な旅路

もちろん、協力プレイ推奨のゲームだからこそ、１人プレイには歯ごたえがあります。

ファイターは安定しているのですが、あれほど頼もしかった「いざという時の魔法の援護」が一切期待できません。

エルフは白兵能力を持ちつつ魔法で様々な攻撃を無効化できるのですが、いかんせん体力に不安が残ります。

体力自慢といえばゲージが振り切るほどのＨＰを持つドワーフですが、攻撃に隙があって割り込まれ放題と雑っぽいのが難。

ならば魔法偏重でマジックユーザーを選ぶと、あまりのひ弱さに泣きたくなってきます。

残るシーフは……**マゾロードまっしぐら**という有様。

本作は前述の通り、救いの神である「面クリア時の体力完全回復」が存在しないため、薬の入った宝箱を把握しつつ、無駄を省いてのプレイが必要になります。

お金は可能な限り節約し、いざという時の薬代や武器代、魔法の指輪代として取っておくのです。

雑魚の処理からボスのハメまで、すべてを自分でこなさなければなりません。こなせなければ死ぬだけです。

ああ！　**仲間があんなに有難かったなんて！**

しかし慣れてくれば何とかなるもので、徐々に余裕が出てきます。１人での１コインクリアが可能になったその後は難しいコースが手招きしてきます。それでも足りなくなったときは「縛りプレイ」のお時間です。

「伝説の剣」なしクリア、ボスハメなしクリア、買い物なしクリア、最終形態のマゾプレイはマジックユーザーによる**魔法なしクリア**。

ここまでくるともう神がか

り。気分は修行僧一歩手前です。

仲間たちと共に

対戦格闘ゲームは、ゲームセンターに様々なものをもたらしました。見知らぬ同士が友達になれました。台の向うの達人を尊敬することができました。ゲームのあり方について、有意義な議論ができました。上達する喜びがありました。

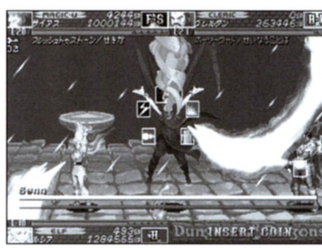


パーティで買い物。所持金を分け与えながら、全体の戦力をアップさせていくことが大切。

しかし、こうした喜ばしいことばかりではありませんでした。

純粋さ故にか、戦法を巡って見知らぬ同士が対立しました。実際に手の出る喧嘩が起こりました。殴られた方も殴った方も心や体が痛かったでしょう。サラリーマンが対戦台の向うの子供に**「謝れ！」**と叫んでいる光景を目撃したことがあります。対戦台の向うに灰皿を投げつけた光景を目撃したこともあります。

たった1セットだけ入荷した新作格闘ゲームで、すでにロケテストで何時間も練習していたマニアが新人プレイヤーを容赦なく叩きのめす光景などは日常茶飯事でした。


究極魔法ファイナルストライク！ 全員の心がひとつにならないと発動しない本作を象徴する魔法。

プレイヤーとプレイヤーの間が、なんとなく遠くなりました。以前は気軽に聞けた隠しコマンドも、聞くことができなくなりました（教えてもくれないでしょう）。

ゲームセンターはまさに戦場になったのです。

そんな中で、本作は協力プレイとゲームセンターにおけるゲーマー同士のあり方について問いかけました。

手を取り合うこと。協力すること。

本作が世代を問わず愛されているのは「プレイ中に互いの顔が見える」からなのです。

共に旅立ちましょう。『D&D』の世界へ。そこには仲間がいるのです。

「Welcome to D&D world!」（Y）

ステッガー1

ジャンル
シューティング

メーカー
AFEGA/ビスコ

発売年度
1998

日本アーケードゲーム市場を急襲した謎の韓国産シューティング。「五年遅れの『ソニックウィングス』」な内容で、チープかつバッドテイストなグラフィックが目に染みる。見つけたら即プレイするべし。驚愕&脱力すること必至。

韓国ファイター最強！

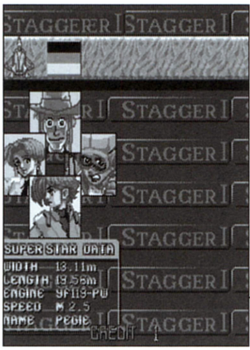
シンプルな技術の精妙な組み合わせは、からくり人形以来の日本のお家芸。３Ｄのポリゴン化の波に押されて、すっかり過去のものとなった感のある２Ｄのシューティングですが、緻密なドット絵から、計算され尽くした敵の配置、そして芸術的に美しい弾幕のパターンにいたるまで、その完成形においては、外国のゲームの追随を許しません。

それは伝統芸能に近く、「そうあるのが当然」と空気のように受け止めて来た僕たちの前に、騒々しくも現われたのが本作『ステッガー１』。

「酸素が破壊されたらどうなるか」に匹敵する**荒くれ実験**がゲーセンで行われちゃったもんですから、その鮮烈デビューは瞬く間に、細くも長いコミュニティを震撼させたものです。

開発したのは、アフェガという韓国メーカー。タイトルの「ステッガー１」よりも大きくアドバタイズ（コインを入れる前に、表示されるデモ画面）でアピールしていて、お客の素通りを許さない吸引力を発揮！

ゲームシステムは、縦スクロールのシューティングで、レバーで８方向移動＋ショットとボムの２ボタンというオーソドックスさ。でも、オーソドックスなのはそこまで。



日本産でもない西洋産でもない独特のセンスが画面から感じ取れる。

衝撃その１は、自機を選ぶときの各キャラクターの活きの良さというよりイキっぷり。今どきのハヤリとして、４タイプの性能の違う戦闘機の中からチョイスできるんですが、標準機体

らしい「TORNADO」のパイロットが、もろに死んだ魚の目。

4人の主人公は、それぞれ日本、韓国、中国、ドイツの国籍つき。ここは迷わず韓国ファイターを選びたいところ。通常攻撃、タメ撃ちなど、**すべての能力において圧倒的にコリアン優遇！** 日韓友好のため、大目に見ることにしましょう。

開発者だけ大喜び

そして衝撃その2は、ゲームスタート早々に出迎えるショボいグラフィック。めくるめく16色の世界と『バーチャファイター』から5年後にゲーセンで対面するなんて、ある種の奇跡です。「和むんだよね～コレ」と愛おしむベテランゲーマーの姿は、なかなか風情あふれる光景でした。

さらに衝撃その3。**敵を倒しても加算されるスコア、0点！** 点が入るのは、通常ショットを撃ち込んでいる間と、ボーナスアイテムを取ったときだけ。補助ウェポンの弾を食らわせても、ボムで敵を一掃しても、ビター文入りません。「真正面から立ち向かってこそ戦士」との思想なんでしょうか。

けれど、通常ショットって無茶苦茶弱いんですが！ あとボーナスアイテムは1000点と表示されてますが、**実際に取ると1400点入ります。**

しかもボムを発射しても、その直前の敵弾はすべて消されるが、ボムが炸裂してる間に撃たれた弾には、しっかりと「当たり判定」があるアバウトな仕様。ここまで来ると、作り込みの甘さってより、何か「プレイヤーの殺し方」に対してポリシーがある気がしてなりません。



これが衝撃的すぎるエンディング画面。苦労した後に「こいつら誰?」と脱力。

どのステージの敵も、扇状に弾をバラまくわ、巨大戦闘ヘリや戦車といったボスが次の面ではいきなりザコになって（強さは同じ）襲いかかって来るわ、あげくラスボスまで使い回しだわと、低予算ゲームのフルコースを味わった想いに。でも、エンディングで「主人公たちのその後」そっちのけで、**盛り上がりまくるスタッフたちの写真**を見ると、水を差すのが気の毒になって来ます。それにしても、「HAEDWARE」の堂々とした**誤字**には降参！ （T）

メタルスラッグ3

ジャンル
アクションシューティング
メーカー
SNK
発売年度
2000

ダイナミックな演出と緻密なドット絵が光る『メタルスラッグ』シリーズの第三作目。シリーズを重ねるたびに過激さを増したストーリー展開は、本作でついに宇宙へと飛び出す。まさにSNK最後の打ち上げ花火だ。

2Dグラフィックの最高峰

『メタルスラッグ』もシリーズ3作目。今回の特徴は様々な発見があることです。

たとえば、意味ありげに浮いている潜水艦に乗り込めば海中のルートへと分岐します。

怪しげな扉を破壊すれば氷の洞窟へ行くことができます。洞窟の中に、いかにもな感じの氷の塊があります。氷の塊を撃つとエレファント（マンモス?）スラッグが出現しました！　建物の中にある怪しいクランクを回すと、虫だらけの洞窟への道が開けたではありませんか！

……といった具合に、ステージが様々に分岐したり、乗り物を入手できたりするのです。

特に乗り物は、予備知識なしのプレイではすべてを見ることは困難でしょう。

1回のプレイではしゃぶり尽くせない、様々なルートを探して攻略する楽しみが生まれたのです。

信念のゲーム

『メタルスラッグ』を語るとき、その言葉なきドラマ性と極限のドット芸について触れないわけにはいきません。発売される度に2Dマニアをうならせたドット芸は、もはや**入神の域**に達しました。

今回の売りのひとつは、プレイヤーの姿が様々に変化するところ。水中ではアクアラングを身につけますし、空ではロケッティアよろしくジェットパックを背にカッ飛びます。最終面の宇宙では宇宙服を着てロケットに乗り込みます。

もちろん、これまでの売りである緻密なメカ描写や背景美術、豊富なアニメパターンによる生き生きとした動きは健在。**言葉なくして雄弁に**戦場での人間模様を描き出します。

メッセージ一切なしで、背景と動きだけでドラマを紡いでしまうこの芸当は、簡単に真似できるものではありません。

メッセージとゲームに出ない文字情報が増大する現代ゲームの方向性に逆行するかの如く、ドット職人のセンスと技が冴え渡ります。

増殖するゾンビの惨劇。恋人同士で必死に逃げてはきたものの、ついに片方がゾンビにされてしまいます。理性なきゾンビは、残された者に襲いかかります。この時、我々は元は恋人だったゾンビを倒して残された者を救い、絶望と喪失の日々を与えるべきでしょうか？　それとも、残された側を見捨て、両者共にゾンビになるまで待ってから破壊すべきなのでしょうか？

惨劇の中に似合わぬスーツの男、助けると謎の気象兵器をくれた上に、ＳＰに伴われて姿を消します。果たしてあれは一体何者だったのでしょうか？

地下には神社のような建物があり、旧日本兵を思わせる痩せこけた男たちが襲いかかってきます。もはや燃料もないであろう時代遅れのプロペラ機を、洞窟内の仕掛けに吊り下げて攻撃してくる様は、まるで戦争の醜悪なパロディのよう。彼らの怨念を晴らすには、殺すしかないのでしょうか？



入魂のドット絵で画面狭しと現われる敵やアイテム、そして爆破や崩壊のエフェクトは、超爽快！

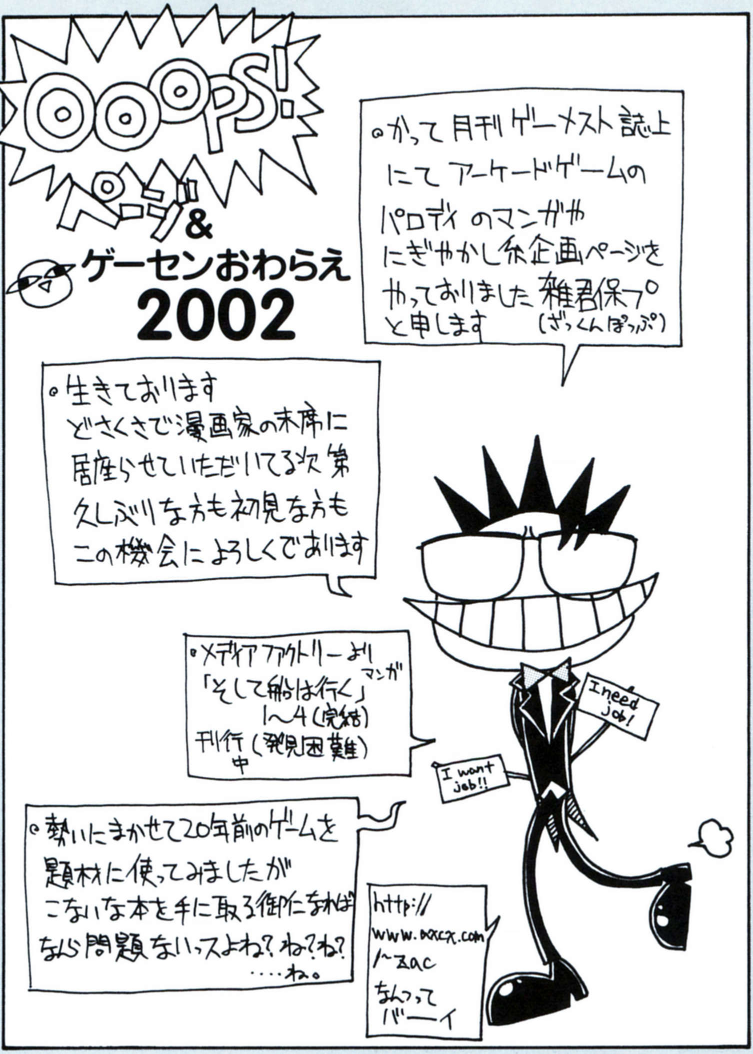
そして前作と同じくモーデン軍とエイリアンが手を組んでいたことが分ります。エイリアンはモーデン軍を裏切り、地球侵略が再び開始されました。

エイリアンにさらわれたプレイヤーを助けるべく、残ったプレイヤーが宇宙へと向かいます。敵味方を越えて、地球の危機に地球人同士が団結。これまで敵だった兵士が、自分と共に戦ってくれます。

死闘、クライマックス！　果たしてプレイヤー達の運命や如何に……！

本作は信念のゲームです。横スクロールのアクションゲームが次々と姿を消す中、その灯火を守るかの如くリリースされました。時代に逆行しているように見えますが、しかし、これでいいのです。こういうゲームがあるべきなのです。ゲームの多様性をなくさないために、ゲームの可能性をなくさないために。

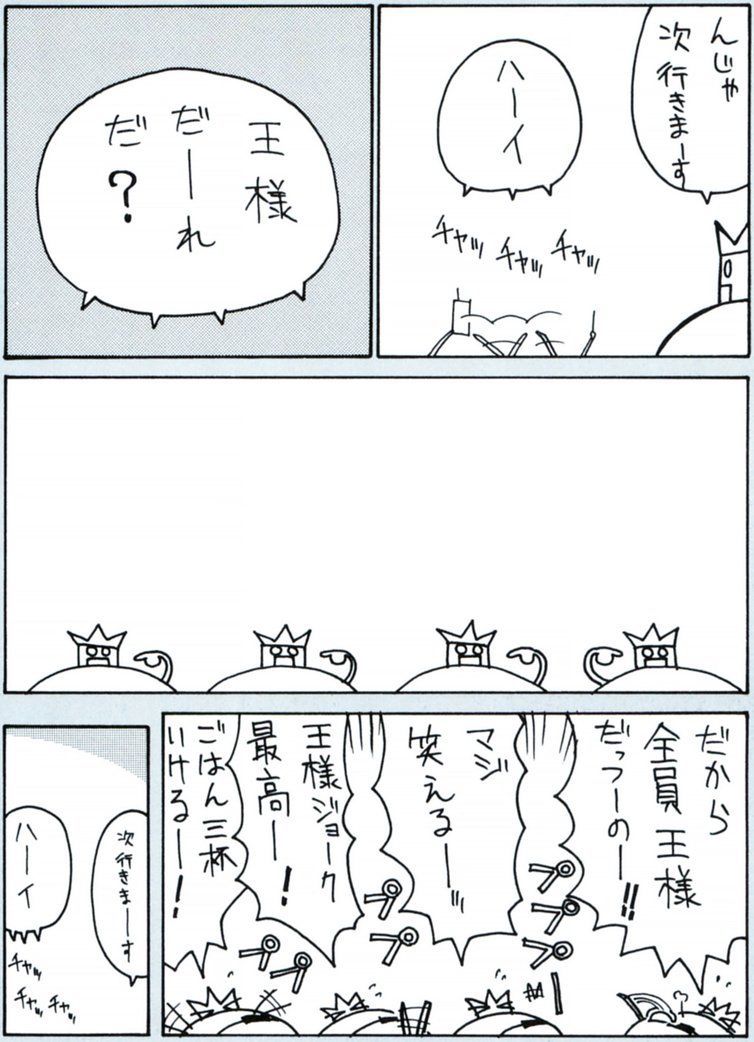
ＳＮＫ崩壊に伴い、本シリーズの版権は売却されてしまいましたが、**新天地で**横スクロールの灯が守られることを望みます。　（Ｙ）


OOOOPS!
&
ゲーセンおわらえ
2002
○かって月刊ゲーメスト誌上にてアーケードゲームのパロディのマンガやにぎやかし系企画ページをやっておりました雑君保プと申します（ざっくんぽっぷ）
○生きております
どさくさで漫画家の末席に居座らせていただいてる次第
久しぶりな方も初見な方も
この機会によろしくであります
○メディアファクトリーより
マンガ「そして船は行く」1〜4（完結）刊行中（発見困難）
I need job!
I want job!!
○勢いにまかせて20年前のゲームを題材に使ってみましたが
こないな本を手に取る御仁ならば
なんら問題ないっスよね？ね？ね？
・・・・ね。
http://
なんってバーイ


ハーイ皆さん
それではあ
宴もたけなわと
いったところでー
ワイワイワイ
酎ハイ 500
生ビール
枝豆 300
王様ゲーム
いっきまーす
おーっ
パチ
パチ
パチ
割り箸
まわしてー
はーい
チャッ
チャッ
ハーイ
いっスかー
せーの
王様
だーれ
だ!!


全員王様だっつーの!!
ゲラゲラゲラゲラー
パタ パタ パタ パタ
KING & BALOON
NAMCO 1980
雑君保プ
んで誰?
あっ
ハイハイハーイ
えーっと
一番の王様が他の王様に切ないお別れをするーー

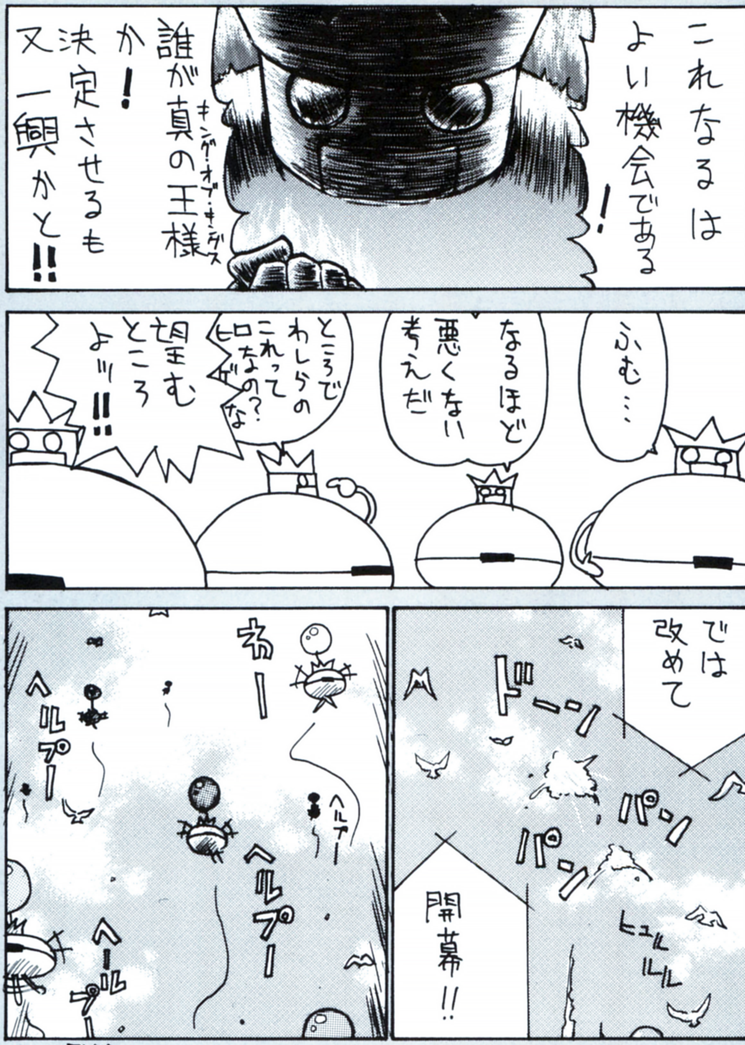

ヘルプッ
ヘールプ
ヘルプー
バイバァイ
出た！
どっ
切ねーッ！
あの少し無理のある明るさが切ねえ！
後の悲惨な運命を感じさせるフェードアウトの仕方が切ねえ!!
王様最前線ウロウロさすなっつーの!!
ゲラ
ゲラ
ゲラ
パン
パン
パタパタ
バン
バン


んじゃ次行きまーす
ハーイ
チャッ チャッ チャッ
王様だーれだ？
だから全員王様だっフーのー!!
マジ笑えるーー
王様ジョーク最高ー！
ごはん三杯いけるー！！
次行きまーす
ハーイ
チャッ チャッ チャッ

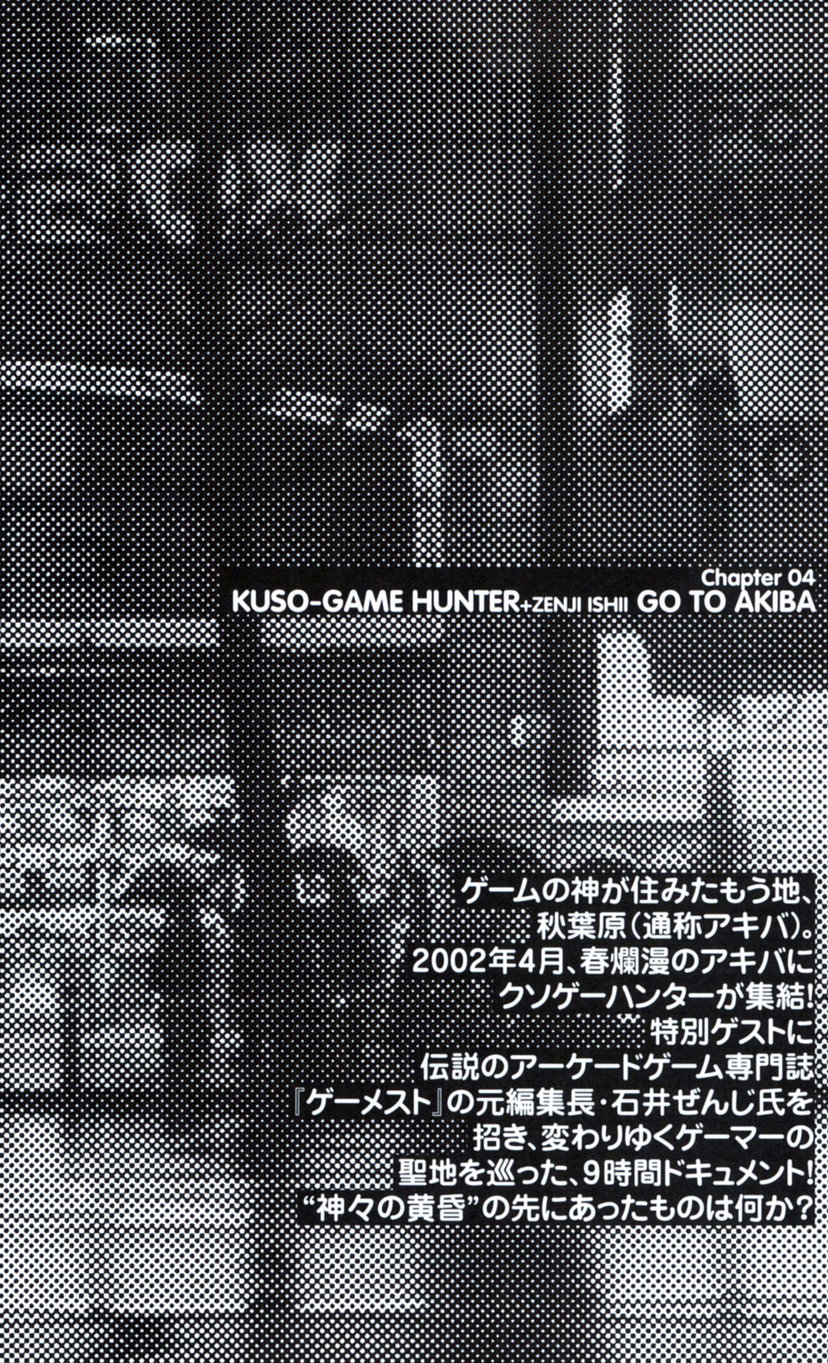

ヒュルルル
パン パン パン
さあ今年も何やかやあって開幕となりました!
ワアアア
キングオブファイターズ200X!!
今回格闘界の頂点に立つのは!?
勝負を勝ち抜きキングオブファイターズに君臨するのは一体誰か!?



全員キングだっフーの
——!!
プププププー
プププー
ププー
ププププー
あー笑った笑った
ゾロ ゾロ ゾロ
じゃまた来年——
またれい皆の衆!!


これなるはよい機会である!
誰が真の王様か!
キング・オブ・キングス
決定させるも又一興かと!!
ふむ…
なるほど悪くない考えだ
ところでわしらのこれってヒロなの?
望むところよッ!!
では改めて
ドーン
パン
パン
ヒュルルル
開幕!!
わー
ヘルプー
ヘルプー
ヘルプー
ヘールプー
END.

287

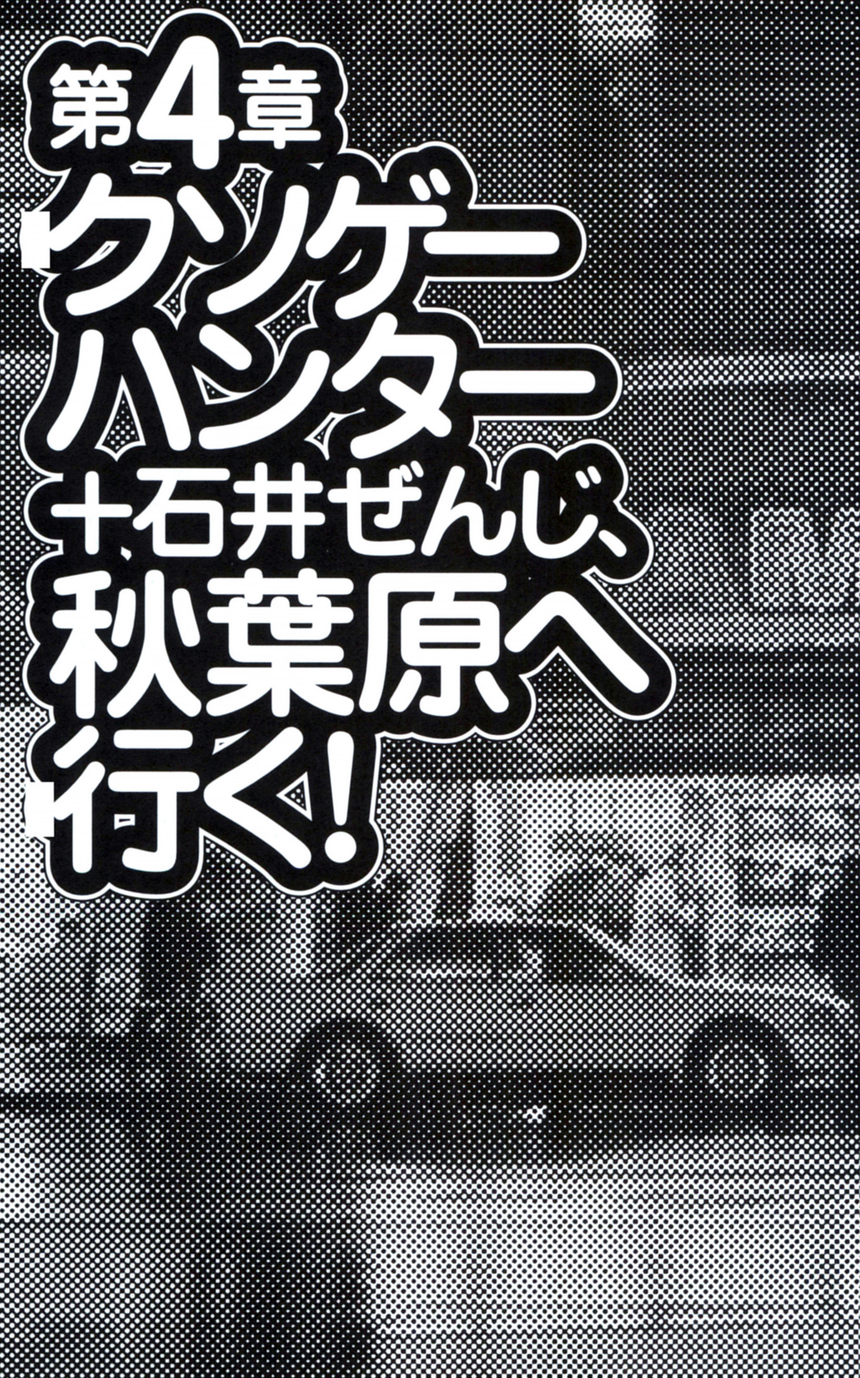


Chapter 04

KUSO-GAME HUNTER+ZENJI ISHII GO TO AKIBA

ゲームの神が住みたもう地、
秋葉原（通称アキバ）。
2002年4月、春爛漫のアキバに
クソゲーハンターが集結！
特別ゲストに
伝説のアーケードゲーム専門誌
『ゲーメスト』の元編集長・石井ぜんじ氏を
招き、変わりゆくゲーマーの
聖地を巡った、9時間ドキュメント！
“神々の黄昏”の先にあったものは何か？

第4章 クソゲーハンター+石井ぜんじ、秋葉原へ行く！



クソゲーハンター＋石井ぜんじ 秋葉原へ行く！

第一部 秋葉原電気街

12:00〜16:45

ちなみにご存知ない読者も多いようなので宣伝させてもらっておくが、我々クソゲーハンターと太田出版は、なぜか季刊のゲーム専門誌を立ち上げることになってしまった次第だ。

このゲーム出版超不況の真っ最中に「これからはゲーム出版が面白い！」という、超時代遅れなのか一周回って超先取りしてるのかイマイチ不明な英断のおかげで、3ヶ月に1冊という嬉しいのかどうか分からない絶妙な間隔で、ゲーム雑誌を刊行することになってしまった。

秋葉原アゲイン

2002年4月14日。時間はジャスト正午。東京はまさに春爛漫というか、上天気だ。しかし俺こと阿部、箭本、多根の3人の表情は晴れない。晴れないというか土色になっている。毎度のこととはいえ、どうしていつもイイ具合に体調が悪いのか？

思えば昨日は編集部で、深夜12時まで『CONTINUE』の打ち合わせだった。

どうせ2号でどうにかなるからそれをメドに好き勝手なことを書いて、その後は『超クソゲー』の続きを細々書いていけばいいいと思っていたら、なかなかしぶとく生き残っているので私ビックリですという展開になり、現在に至っているというのが『超クソゲー2』から今までのあらすじなわけだ。

思えば前回訪問した99年6月の名古屋の大須ルポ以来、実に3年も経ってるわけで、『超クソゲー』シリーズ通しての担当編集者Hは今や『CONTINUE』編集長になっている、ということになるんだなぁ。

ちなみに『CONTINUE』本誌では、毎号全ページの半分ぐらいのページ数を使って大特集を組んでいる。

その次号の大特集ネタについての緊迫した意見の応酬で会議は長引き、会議は結局夜中の12時まで押してしまったというわけだ。

その後、俺、箭本、多根の3人は新宿に繰り出し、全員で夜中の3時まで居酒屋でゲームボーイアドバンスの『シャイニング・ソウル』というマルチプレイアクションRPGでダンジョンに潜っていた。

その後、俺は、この本の原稿チェックと読書。

多根はキャラ育成をさぼってたせいでレベルが足りずに俺と箭本にもらったアイテムを装備できないのが悔しくて『シャイニング・ソウル』の経験値稼ぎ。

箭本は日頃の疲れをちょっとでも癒すために死んだように爆睡、あまりにも起きあがってこないせいで、集合時間には宿で死亡説まで流れたという三者三様の過ごしかたで、今回も青白い朝というか正午を迎えたというわけだ。

宿のあった曙橋から岩本町まで、都営新宿線で向かう。その間も、3人は地下鉄でアクションRPGのレベルアップに余念がない。

思えばゲームボーイアドバンスと通信ケーブルだけで、マルチプレイＲＰＧが遊べるご時世になったんだなあ。

新しい秋葉原コンセプト

予定では13時前には、ＪＲ秋葉原駅の電気街口で集合となっている。
ちょっと秋葉原の新名所、全館アダルト関係のショップで占められた通称エロタワーをだいぶ冷やかしてから秋葉原駅の電気街口に向かう。
3月の終わりから、秋葉原への玄関口としておなじみのＪＲ秋葉原駅の駅ビルが「アキデパ　フジヤマ」としてリニューアルオープンしている。
今の秋葉原の客層に合わせてのリニューアルということもあって、マニアショップを重点的に配置したリニューアルになったそうだ。
今回の改装ではデパート口改札から直接出入りできる3階が目玉のようで、アキバ系と言われがちな客層を駅ビルで取り込もうとしているというもっぱらの噂だ。
3人で、時間待ちがてら新生アキデパに向かう。特に3階を冷やかそうと階段を昇ってみたら、そこはジオン公国だった。
……どういうマーケティングの結果なのか、なぜかアキバの客層を徹底分析して現れた解答が「ガンダム」だったらしく、デパート口を出た瞬間にガンダムが（というか、等身大フィギュアと同サイズのザクとシャアザクが）いらっしゃいませ！　とお出迎えしてくれることになったらしい。
間違いなく女性の名前よりモビルスーツの名前のほうを大量に知ってそうな勢いのガンダム者の多根と箭本（自分だけは女子に詳しいまっとうな人間と言ってるわけではなく、自分は女子に加えてガンダムも分からないだけ）は、ちょっと時間潰しのつも

りで入ったにも関わらず１４４分の１サイズのデンドロビウムの安売りにさっそく目が釘付けになっている。

デンドロビウムというのは普通に売ってるプラモサイズのガンダムのオプションで、ガンダムに装着するとガンダムが宇宙戦艦になれるという、ナチスのビックリ兵器みたいなシロモノ。幅１メートルで定価は２万３千円なり。

アキバに到着早々、超デカいデンドロビウムをいきなり買いそうな気配を発し始めた多根&箭本を引きずるように店内を案内するが、

ガンダム→家庭用ゲーム→ＰＣゲーム→マニアコミック→フィギュア→食玩→Ｎゲージ

という見事なまでのトラップの連続により、３人のうち、どこかで誰かが必ず足止めされるという状態になった。３階に限って言えば、ここまで何ひとつ実用品を売ってない駅ビルは日本でも珍しいし、いっそ清々しいぐらいだ。

雨の日でも風の日でも秋葉原でお買い物ができるようにとの配慮らしいけど、駅ビルにここまで揃ってるなら、雨風どころか大型台風が来ても全然平気でオタク心を満たす買い物ができる勢いだ。

ただ、秋葉原の玄関口でココまで何でもかんでも売ってしまうと、３階だけで満足して、そのまま帰るヤツがいるんじゃないかと不安にはなった。

でも、秋葉原に出かけるんなら一度はデパート口から降りてみてほしいのは事実だ。これからの秋葉原のコンセプトをこう考えてる、というのが分かるだろう。

当然、このアキデパが示した新しい秋葉原のコンセプトには、ゲーセンは含まれていない。

ラーメン屋で「あきば通」

そんなこんなで編集部Ｈと30分遅れで合流、ここ

しばらくお気に入りの店「米沢ラーメン 愛愛」に入る。

ちょっと似非グルメを気取って言わせてもらえば、ここは魚系のダシがよく効いたサッパリ系の醤油ラーメンだ。

当初ことあるごとに秋葉原ではコッテリ系ラーメン屋の名店を紹介していた多根と箭本には、突然のサッパリ系ということで驚かれたようだけど、結局はダシの旨さに納得してもらえたはずだ。東京に引っ越した当初「やっぱ東京に来た限りはコッテリラーメンを食べなきゃねー」という強迫観念に駆られ、コッテリ系東京ラーメン探検三昧の日々を送った挙げ句、体を壊すという独身の関東転居者特有の失敗をしたあとの身には、とても優しいラーメンだ。

今日はコッテリ系じゃないなんて日には、自信を持っておすすめしたい。特に夏にかけては、ここの冷やしラーメン（冷メンではなく、そばつゆに近い味の冷たいダシのラーメン）で涼んでから灼熱のアキバを散策するのがいいだろう。

実は秋葉原には、ここ数年少し外れた地域にラーメンの名店が続々と出店している。昔のように、食べ物屋がなくて困るということにはならない。ことラーメンにおいては、秋葉原は外神田ラーメングルメスポットにも含まれていると言い切って問題ない。

地方から出てくる俺たちのようなアキバ系の客にも分かりやすいラーメンのグルメマップを配ってくれると、秋葉原の地理が分からずにファーストフードにしか入れない、なんてことはなくなるだろう。「じゃんがららーめん」だけは知っているかもしれないが、アキバのラーメンの名店はそこだけじゃない。

『月刊アスキー』あたりは、そろそろ別冊付録で「秋葉原・日本橋・大須グルメガイド」でも付ける

べきじゃないかと本気で思う。
「ここの冷やしラーメン美味いねえ！」と感動してる編集部Hに「近いうちに『CONTINUE』で小特集でもやんない？」という話を振ってみたりした。
このラーメン屋「愛愛」でラーメンを待っているところで、「あきば通」というフリーペーパーを発見した。
秋葉原にある「クラーク記念国際高等学校」というクロマティ高校みたいな名前の秋葉原ITキャンパスが発行しているらしい。高校生の段階から、将来の立派なプログラマーとか秋葉原のPCショップの店員さんとかを育成する高校だとしか思えない。
いずれにせよ、どう考えても数年後には秋葉原のPCパーツショップの店員の何割かはここの卒業生になり、俺の自作パソコンを組んでもらうことになりそうな気がしてしょうがないので、
「とりあえず俺が高校生でこんな学校に入学してたら、学校には行かない気がしてしょうがないなあ、近くには毎日来るけど」
「学校に来ても来なくても、将来のPCショップ店員さんの育成という意味では同じだから上手いこと考えたよな」
「高校生が作ったフリーペーパーにエロゲー屋さんの紹介が載ってるのは、ある意味すごくアキバ的ぶっちゃけ感があって面白いなあ」
みたいなことは言わないでおこうと思った。

特別ゲスト、登場！

「愛愛」で冷やしラーメンの大盛りを食べ終わった後、本日の秋葉原ルポの特別ゲストの石井ぜんじさんが合流。
今回の秋葉原ルポのコンセプトは「伝説のアーケードゲーム誌『ゲーメスト』の元編集長の石井ぜん

じ氏と、秋葉原のアーケードシーンを探訪する」である。主賓は最後にかっこよく登場するものなのだろう。

もともと『ゲーメスト』時代について色々と聞きたいことがあると言っていた箭本は、緊張のせいか急に無口になる。よく考えると、昔ぜんじさんが関西に訪れたとき『R・TYPE』のポスターにサインをもらったことがある多根も、仕事で初対面のときには、ものすごく緊張していたものだった。

その気持ちは、よく分かる。

14時、ラーメン屋「愛愛」の道向かいにある通称「でじこタワー」横の4階にある基板屋「G－FRONT」へ向かって、道路を横切っていく。

今日は休日で、秋葉原は休日恒例の歩行者天国で人がごったがえしている。

ちょっと蒸し暑いぐらいに春爛漫の秋葉原には、デジカメを買った若いカップルやパソコンを抱えた外国人、秋葉原新名物のシシカバブ屋台やステーキ串屋台に群がる若いオタク。さらに、それを見て「オタクであってさえ昼間から肉をガツガツ食って胃がもたれない、その若さと体力がうらやましい」と思いながら屋台を見守ってるような、疲れた風情のオッサンなどであふれかえっていた。

「G－FRONT」は、PCゲーム（おもにエロゲー）とアーケード中古基板も扱っている店だった。

店の手前半分がエロゲーで、奥半分がアーケード基板という構成になっている。ここはネオジオというか、MVS（ネオジオのアーケードカセット）関係の基板が結構充実している。

ここではやはり、充実したMVS関係のROMを眺める。

一世を風靡した格ゲー、マニアックなシューティング、レアな韓国製ゲーム、そしてまったく記憶にないゲーム『ネオディガーマン』。

『ネオディガーマン』？　なんだそれ。
全然記憶にない。
あまつさえ、インストラクションカードにすら見覚えがない。多根や箭本に聞いても全然分からないと言う。
ネーミングセンスとインストラクションカードの挿絵の絵柄から、どうも韓国製のゲームらしいということだけは見て取れるんだが……。
ともかく、ネオジオ大好きっ子の箭本が見たことも聞いたこともないというのはどうも気になる。でも、今回はアーケードの大家、石井ぜんじさんに色々と教えを請えるルポなわけだ。
さっそく教えを請うことにしよう。
「あ、これは僕も見たことないなあ。なんだろう、このゲーム？」
いきなり、石井ぜんじさんですら見たことがないゲームに行き当たった。『ネオディガーマン』恐るべし。

路上で格安！　中古パソコン

次の基板屋「トライ」へ向かう。
今日の秋葉原は歩行者天国になっているが、歩行者天国だけがにぎやかなわけではなく、ひとつ奥まった裏道も大変な人通りだ。
その道すがら、野菜や魚を売ってるのがしっくりしそうなおっちゃんやおばちゃんが、みかん箱を並べただけの露店でハードディスクや怪しげなＰＣＩカード、中古ノートパソコン等を格安で売っている。
この辺りは、歩いても10分で行ける距離にある上野のアメ横にノリが通じるものがある。ただ、向こうは売ってるものが衣料や食品で、こちらはジャンクパーツという違いがあるだけだ。
ぜんじさんと多根は「なぜ我々の知らないゲームが売っていたのか？」について延々と話をしている。

そして「トライ」に到着。
小さめの店のガラスのドアには、インストラクションカードがペタペタ貼られていた。一同、そのインストラクションカードで、しばし在りし日のゲームを偲ぶ。
「シグマの『ポンポコ』と、あと『魔魁伝説』がイイなあ」（石井）
「『源平討魔伝』イイ味出してるなあ」（多根）
「『グロブダー』ええなあ」（阿部）
「『究極戦隊ダダンダーン』ええなあ」（箭本）
箭本は必ずオチをつけてくれる。
「トライ」の前には、カラフルなボックスカー形式のクレープ屋の移動屋台が停まっていて、中では黒人の兄さんがクレープを焼いている。
その光景があまりにもセガのドリームキャスト用ゲーム『シェンムー』の横須賀のうらぶれた商店街でヒップに店を開いていたフライな黒人トムに重なりすぎている。80年代を思い出すには最高の場所ではないだろうか。

バトルゲームセット

「で、次どこに行くの?」（多根）
「う〜ん……どこ行こうねえ」（編集部H）
行き当たりバッタリの編集部の面目躍如の瞬間だ。
そんなときにはカオス館！　ということで「メッセサンオー カオス館」へ向かう。
店長の土屋さんは、我々を見るなり、
「『バトルゲーム大全』が出てから、海外用のプレステ2と『GTAⅢ』、あと『ステート・オブ・エマージェンシー』のバトルゲームセットが飛ぶように売れてますよ！　これで日本もサウスブロンクス並みになるというものです!!」
と上機嫌。『超クソゲー』の洋ゲー版『バトルゲ

ーム大全』の店内での鬼プッシュぶりと『GTAⅢ』のデモの豪快な展開ぶりからも、それはまんざらヨイショではないのかもしれない。

と、ここでデモ機の『GTAⅢ』でスーパープレイを披露しているお客に遭遇。

開始5秒でチートコードを入力、全武器とアーマーを装備して殺戮の限りを尽くす華麗な（?）テクに、ちょとした人だかりができる。それを見た箭本、海外用プレステ2+『GTAⅢ』+『ステート・オブ・エマージェンシー』というバトルゲームセットを購入するかどうか、身体を振るわせながら激しく悩んでいる。皆から「金なら貸すよ」と悪魔の囁き。

ただ、ここまでコアな海外ゲームを手広く商っているメッセサンオーでも、アーケード基板の扱いはないということだった。

さらに、秋葉原では基板屋が続々と店を畳んでいるということらしく、続けているにしても、マニア向けに細々とやっている状態のようだ。

アキバ最後の砦?

ドクターペッパーで小休息のあと、いよいよレトロゲームセンターに入る。

この日「Jゲーム」では、4階で『餓狼伝説スペシャル』の大会を開催中。こじんまりと開催してるのかと思いつつ店内に入ってみると、4階は冗談抜きで立錐の余地もないほどのギャラリーで超満員!

本気で4階には一歩も入っていけず。

ぜんじさんは「『餓狼伝説スペシャル』は当時から人気の高い作品だったけど、今でも根強い人気があるんだね」と、3階で『エレベータアクションリターンズ』や『野球格闘リーグマン』といったマニアックなゲームをプレイしながら、当時を思い起こしていた。

16時20分、アキバ最後の訪問地「トライアミュー

ズメントタワー」に向かう。

1階のプライズ／箱モノ特殊筐体エリアは、人でごった返している。そのほとんどは、『バーチャロン フォース』のプレイヤーとギャラリーだ。ぜんじさんに促されるようにその人だかりの横を抜け、店の奥のエレベーターから7階に向かう。

ここ「トライアミューズメントタワー」は、アーケード系の懐ゲーがほぼ最高のメンテナンス状態で揃っているお店だ。

近年のお寒い状況の中で、裏通りのゲーセンは好むと好まざるに関わらず、むしろ新作以外に力を入れざるを得ないのかもしれない。

でも、中古基板を探しまくって遊ぶのではなく、ゲームセンターで昔のゲームがきちんと遊べるというのは嬉しいことだ。

7階で『ごんべえのあいむそ～り～』と『ゼクセクス』を、6階では『チェルノブ』や『源平討魔伝』をプレイ。高校から大学時代にかけて、アーケードゲーマーの魂を熱くしたゲームたちに再会する。

各フロアの壁には「ベラボーマン極秘資料公開」などの切り抜きが張ってあり、そのほとんどがナムコの『NG』や、当時の評論系同人誌、そして『ゲーメスト』からのものだった。

5階では多根の後に『ナイトストライカー』をプレイし始めたプレイヤーが、1発も弾を撃たずにゲームを進めている。

弾を撃たないでクリアすることによって、パシフィストボーナスを狙ってプレイしていた彼の後ろで食い入るように画面を見ていたぜんじさんは、いったい何を思っていたんだろうか?

思えばここが、秋葉原のレトロアーケードゲームの総本山的な部分と言える。なるほど「トライアミューズメントタワー」やセガの活況を見ていると、アーケードの衰退なんて話は、どこかの国の政情の

ように遠くのことに感じられる。
ぶっちゃけて言えば、ここには基板を探すのがなかなかに困難なゲームまで揃っている。だから、ここには客が多い。でもこの店は、アーケード世界が豊穣であればこそ、懐かしいゲームを最高のメンテナンスで楽しませるという独自性を切り開いていたゲームセンターだったはずだ。
結局これらの店は営業努力と立地の良さで、これほど活況を維持していることを忘れるわけにはいかない。
そして俺たちは、秋葉原のゲームセンター最後の砦とも言うべき「トライアミューズメントタワー」を後にした。

ゲームの神の住みたもう地

思えば、最初の秋葉原ルポから5年。
今、俺は東京に引っ越して、趣味と実益を兼ねつつ、ほとんど毎日のように秋葉原に顔を出している。
当時の自分がそうだったように、地方ゲーマーというか、もっと広いくくりでコンピュータとメカトロニクスを信奉するテクノロジストの聖地だった秋葉原は、今でも聖地たりえているんだろうか？
今テクノロジーの聖地秋葉原から、ゆっくりとアーケードゲームの神が去っていこうとしている。そして信者は去りゆく神を1秒でも長く引き止めるため、休日ごとの巡礼を繰り返しお布施を払いつづけているのだろうか。
アーケードの神は去ろうとしているのだろう。けれど地方在住の中で、地方であることそのものに押しつぶされそうになりながらゲームを信じて日々を耐えている連中にとって、自分の信じるゲームの神の住みたもう聖地としての秋葉原は、いつまでも輝きを失わないでいて欲しいと思う。
（A）

クソゲーハンター＋石井ぜんじ 秋葉原へ行く！

第二部 ルノアール秋葉原店

17:00〜19:15

逆境意識

――ひとまず、お疲れ様でした。

阿部（以下**A**） さすがに、久々に歩くと疲れる（笑）。

多根（以下**T**） キミは普段から、もう少し歩かないとイカン。

――というわけで、改めてご紹介します。今回は特別ゲストに、元『ゲーメスト』編集長の石井ぜんじさんをお招きしております。

石井（以下**I**） よろしくお願いします。

一同 よろしくお願いします！

A 僕らと石井さんだと年が5つくらい違うんですけど、どこら辺からゲームに入られたんですか？

I 友達が『ドンキーコング』やってたのは見てたんですよ、ずっと。

箭本（以下**Y**） 『ドンキーコング』っていうのは、わりと新しいですね。

I だから、本気でのめり込んだのは、やっぱり『ゼビウス』だったかなあ。けど、昔のゲームの話をすると「ああ、あったね」って思い出しますよ。『平安京エイリアン』なんかも記憶があるし、『インベーダー』のときは中学生だったかな。1面で終わってました（笑）。

A 70年代の終わりから80年代のアタマって、もうハチャメチャにハジけてましたよね。『フライボーイ』

とか、要はハンググライダーに乗って飛ぶんですけど、普通と逆で左から右へスクロールするんですよ（笑）。さすがカネコっていう。

Y　僕は『インベーダー』の頃って自治体の締めつけが厳しくて、リアルタイムの経験がないんですよ。

I　あんまり遊べなかったですね。

T　あの頃は、まず社会との戦いありき、でしたよね。

A　しかも、あのときのゲーセンって恐かったじゃないですか。薄暗くて、カツアゲとかされるし。

Y　でも、旅先だと、何となく許されているような気がして。

T　修学旅行のときは、かなり許されてましたね。みんなが『ディグダグ』をやってたら、先生が来て「お前、上手いなあ」とか感心する。

I　やっぱり、逆境意識でみんな鍛えられたところはあったよね。

Y　ゲームを遊ぶことがマイノリティだった世代ですよね。

A　ちょうど、その頃に「ゲームセンターあらし」で洗脳されたコトもあったけど。それが一番デカいかな。

ゲーセン人間模様

Y　京都の河原町にキングっていうチェーン店のゲームセンターがあるんですけど、ある日行ったら「開店時間が遅くなります」って書いてあって。で「何時から何時になったんだ?」って見てみたら「開店が朝の5時半から6時に遅くなります」。

――あはははは（笑）。

T　いや、重要ですよ！　学校行く前に、朝一番にゲームやるんだよね。

Y　そのまま学校をサボっちゃうというのが、よくある話で。

I　昔は、朝の6時くらいから営業してましたよね、今でも7時くらいからやってるお店もありますしね。ゲームメーカーの人が、まずゲーセンに行ってから会社に行くということもあったらしいし。

T　まず、お客の反応を見てから出社するプロ意識ですよね。

Y　そのお店で、ビデオシステムの『闘神ブレイザーズ』のロケテストをやってたんですよ。要は『ファイナルファイト』系の格闘ゲームなんですけど。で、中学生たちが「うぉーカプコンの新作が出てる!」「グラフィックが今イチだ!」って、ビデオシステムの社員がメモを取って

る横で叫ぶんですよ（笑）。

T　ビデオシステムって本社が新京極にあるから、社内にいても聞こえたんじゃないかな。

Y　ヒヤヒヤしながら見てましたけどね。いつ、その社員がキレて暴れるんじゃないかって（笑）。あとは、三条河原町の「タイトーイン」（タイトーの直営店）で『バイオレンスファイト』のロケテストを遊んでたら、「どうですか？」と腰の低い人が話しかけてきて。

T　ユーザーに生の声を聞いてみた、みたいな。

Y　それで「いやー難しいッスねー」みたいな。

I　それなりに面白いんだけど、二番煎じっぽい感じが抜けないという。

Y　あとね、『ダライアスII』を遊んでると、どこからともなく「踊る男」が現れて（笑）。ノリノリの1面の音楽で踊って、1面が終わったら去って行く（笑）。

一同　（爆笑）。

Y　で、何回かやってるとそいつの顔を覚えちゃって、「アイツいると嫌だなあ」とか思って見回して「いないな」って確認してからやるんですけど、やっぱり出てくるんですよ。

I　『電車でGO！』でも、いちいち指差し確認しながら、掛け声かけて発進する人がいますから。

Y　それは本職の方なんですかね？

T　いや、京阪電車の運転席の後ろに一日中へばりついて「計器、ようし！」とヤッてる人たちですよ（笑）。

Y　そういうゲーセンのヒーローって良いですよね。

ゲームが取り持つ縁

A　そういう流れだと『ドルアーガの塔』の隠しコマンドがありましたよね。いいとこまで来るとダンボール使うという。

I　だって、僕、実際にスパりに（編集部註：攻略テクニックを盗むこと）行きましたからね。ダンボールで画面を隠してても、始まってから手の動きでだいたい分かるんですよ。やれることって限られていて、どのあたりの場所に動いて、何をやってるかぐらいは読み取れる。

T　だけど「（31階の）スタートボタンだけは分からなかった」って話がありませんでしたか？

I　スタートボタンには面白い話があって、2台の筐体があったわけですよ。片方は宝箱が出るんだけど、もう片方は絶対に出ない。どういうオチかっていうと、1Pと2Pのスタートボタンが片方の筐体は横に付いてる。だから熱中して体が乗り出すと、ヒザで1Pボタンを押しちゃうんだけど、もう一方はコンパネの上に乗っかってるから絶対に押せない。

一同　(爆笑)

I　でも気づかなかったですね。「なんでコッチで出るんだろう?」って。本気で考えたら分かると思うんだけど、今でも悔しいですね。

T　そういう情報って、意外と各地にあっという間に伝わりましたよね。ネットがあるわけじゃないのに。

I　全部口コミでしょう。

T　ゲーセンをハシゴして、『ペーパーボーイ』みたいに情報を伝えて回っている人がいましたよね。

A　でも『ドルアーガ』って、ホントによくやるなって思いましたよ。

I　あれはホントに、ワケの分からない謎を解き明かす人と、その周りが一体になった面白さですよね。

Y　ゲームが取り持つ縁ですよね。

I　僕の知り合いは、『ドルアーガ』で全然宝箱を出さないで、画面が真っ暗になって見えないまま1コインで超絶プレイしてましたからね。

T　ときどきいますよね、心眼とかチャクラの開いた人が(笑)。

I　「敵が見えてないのに進んでるよ!」とか言って(笑)。そんなので友達が増えましたね。「僕はここまで行きました」って、お互いに情報を教えたりして。今の子供たちがトレーディングカードを交換するような感覚ですね。

T　お互いのカードを出し合って、パズルを埋めていく楽しさがありましたよね。そういう理不尽な謎が、結果としてゲームセンターの横の繋がり、連帯感を作ってたと思います。

I　まあ、酷いのが当たり前だった時代ですからね(笑)。

T　昔は酷かったですよね。3分で殺してナンボでしたし。

I　その中でも屈指の酷さを持ったゲームだったですね。

A　で、苦労して解いてみたら、カイがブサイクでね(笑)。

I　何のためにここまで……という。

『ガントレット』奉行

A　僕がやり込んだのは『ガントレット』と『マーブルマッドネス』なんですよ。『ガントレット』で、30面までは行きました。そこから先は、1人ではほぼ無理になりますよね。

I　あのゲームは、4人のキャラクターの中でエルフが一番楽なんですよ。それで、巣鴨の上手なプレイヤーたちは最初はエルフを選んだんだけど、ゲームが終わらなくなっちゃって。色々とキャラクターを変えていたら、最後はウォーリアーにたどり着いた。

Y　あはははは、一番ハードコアなキャラクターを（笑）。

I　それでウォーリアーでも終わらなくなったから、難易度設定をハードにしてもらってましたね。最後はベリーハードでも終わらなくなったらしいですよ。お金を入れて、最初に出てきた面が「これだったらダメ」「このパターンならＯＫ」と見切っていたって聞きました。

Y　上手い人になると、面の形を見て、瞬時に「これはゴールに行くべき面」なのか、「ジーッと待って、壁がすべて出口に変化するのを待つ面」なのか分かるんですよね。知り合いのマニアに「お前もやれ」と引き込まれたんですけど、「食べ物を取るな！」とか怒るんですよ（笑）。

A　『ガントレット』奉行？（笑）

Y　そうそう。こっちの方が体力が少ないのに。「俺の方が体力があるんだから、俺が取った方が長く生き残れるだろう」って仕切る。

I　ちょっと顔見知り程度のヤツが「『ガントレット』やらないか？」って誘ってきて。で、3人くらいで遊んでると、そいつだけ食べ物を取ってバーッと先に逃げる。「お前、誘っといて食い逃げかい！」って（笑）。

T　胸ぐらがつかめる距離なのに、よくやりますよね（笑）。

A　でも、『ガントレット』があったからこそ、ネットゲームの『ディアブロ』なんかにも繋がったと思うんですよ。

I　それまで、4人同時プレイのゲームって、ほぼなかったですから。

T　2人同時プレイもレアでしたよね。それが、いきなり4人ですもん。

Y　あと、小さいリーフレットを配ってたから、それを読んで「なるほ

ど、こういう世界観なのか」と分かったりした。今の多人数プレイだと1人にひとつ、画面があるわけなんですけど、『ガントレット』はひとつのブラウン管を4人がのぞき込むから、端っこのヤツだと角度が厳しかったりするという。

T あのゲーム、どこの位置に付くかでキャラが決まるんですよね。弱いキャラの上に角度が最悪だとやりきれませんよ（笑）。

I ロケテストだと、ウォーリアーが一番簡単だったんですよ。それが、マニアがウォーリアーを使って終わらなくなったから、発売バージョンでは一番弱くされてた（笑）。

Y それは、永遠に変わらない光景ですね。ロケテストでマニアがガーッてやって、反動がくるという。

I だから、ロケテストではあんまりやり込まないようにしようっていう暗黙の了解があったんですよ。

ゲーセンの連帯感

A ロケテストで巣鴨（キャロット）の試練をくぐったゲームって、メチャクチャ難しくなってましたよね。

I 『妖怪道中記』も、発売後にさらに難しくなりましたね。1回ロケテストやって。もう、マニアの間では「絶対やるな！」って（笑）。

T あの悶絶モノの難しさは、巣鴨のせいだったんですか（笑）。

Y やっぱり難しいと、マニアは殺到するんですかね？

I 昔のマニアは、酷くても面白ければ満足しましたよね。まあ、酷いだけのゲームは売れないけど。

T ちゃんと面白くて、酷いという。

I よく言うんだけど、「ツネって放した」ときの気持ち良さですよ。

A でも、ホントに「この攻略は思いつかん！」みたいなハマりが多かったですよね。

I だから、やられたときに唖然とするようなやられ方が多かったですよ。「毒にも薬にもならない」の逆みたいなの（笑）。

T 劇薬か、麻薬ですよね（笑）。

Y あの頃のゲーセンだと、なぜか一日中いるジャンキーみたいな人がいましたよね。『パックマン』だったら『パックマン』を、いつ行っても必ずやってる。

I 顔を覚えちゃいますよね（笑）。

T みんな何十周もやって、それに

飽きたら復活パターンを極めるとか、やり込みまくってましたよね。

I　巣鴨でも、最初の頃は死んだら復活できなくてもう終わりだと思われていた。だから最終面とかで死んだ場合は、いくら残機があっても席を立って出て行っちゃう。それで、残された僕らは見てるだけという。

一同　（爆笑）

I　その数年後に九州から復活できるプレイヤーがやってきて、それでまた『グラデディウス』が盛り上がった。「オレにも復活パターン教えてよ」「もっと楽な方法があるんじゃないか」とワラワラ集まって、鍛え始めたという（笑）。

T　なんか「プロジェクトX」みたいな話ですね。

I　1億点くらい出そうっていうプロジェクトの話がありましたよ。夜中に4～5人交替で、自宅で基板で遊んでいたら、たまたま4人くらい雀荘に行っちゃって、1人だけが残って。そしたら、一番ヤバイとこでやられて、危うく終わりそうになったとか（笑）。

Y　もう、徹底的にしゃぶりますね。

T　それまでにつぎ込んでるおカネの額も違いますしね。

I　あと、社会からの偏見の目がありましたね。そうすると、よけい燃える。さらにゲーセンに行ってお金使ってるのに、店の人からは目をつけられる（笑）。

Y　そういうのは店員との戦いだったわけですか？

A　もしかして、ゲーセンの店員経験あるの俺だけ？　実は大阪の治安の悪い地帯で店員やってたんですよ（笑）、ゲーセンの店員やってたんですよ。

I　でも、ゲーセンに知り合いが店員で入るようになってから、少し落ち着いた感じもありましたよ。

A　自分が店員だったから言うけど、友達が店員だったら、スゴい得しますよね。いろんな意味で（笑）。

Y　店員と知り合いになって、逆に「どういうゲームを入れたらいい？」みたいな意見を聞かれたりってパターンは、最近なくなったかなあというのは感じますね。

A　昔はありましたよね。

Y　そういうのは当たり前にあったような気が。

T　僕も手持ちの基板コレクションを、知り合いの店に貸し出したことがありましたよ。『A－JAX』と

か『スプラッターハウス』とか（笑）。

大型筐体の魅力

A 俺、一度だけ悪いことしたんですよ。店長に「阿部くん、何入れたら良いと思う?」って聞かれて、『ギャラクシーフォース』って答えちゃったんですよ。

T あの数百万円もする馬鹿デカい筐体を勧めるかキミは（笑）。

A 「あそこのゲーセンに『ギャラクシーフォース』入りましたよ。ウチも入れましょう!」って言ったら、店長が「そうか!」って本気になって入れちゃって（笑）。

T セガの筐体って、専用モノが多いでしょう。基板を入れ換えたり、他のゲームへの転用にはツブシが利かないという。

Y あの辺っていうのは、今どこにあるんでしょうね? 基板は基板屋に流れると思うんですけど。

I 筐体は、ほとんどない。海外に流れることが多いです。

T 『ナイトストライカー』と『メタルホーク』は、個人的に欲しいですけどね。

A 俺は『スターブレード』かな。

T R360とか欲しくない?

A あれ、拷問マシンだよな（笑）。

I 当時は試作品として大きなタルのようなものを作って、その中に開発者を乗せて転がしたらしいですよ。しかも屋上で。

T （鈴木）裕さんが乗っているときに屋上から落ちていればゲームの歴史も変わってたし、『シェンムー』も出ていませんでしたね。

I バブルだったよね（笑）。ああいう得体の知れない機械がゲーセンにあってね。

A あとユーノスの実車の『リッジレーサー』。

T 大阪の千日前にもあったよ。2～300円を払って、ユーノスの実車に乗れる! 今言うと冗談にしか聞こえませんよね（笑）。

「やり込み」文化

I ああいう無茶やれるのって面白かったよねえ（笑）。逆にプレイヤーとしては、ゲームの難易度が上がって、大型筐体がバンバン作られると同時に、早く終わるゲームが多くなったのがキツかった。無限ループ

で延々やれるようなものって、なくなっちゃったから。

T　風営法が施行されて、24時間営業禁止の影響もあったでしょうね。

I　やっぱり、80年代後半ぐらいまでが面白かったですよね。『ストII』が出てから、ずいぶん変わったし。

T　あの頃までは、ゲームには大きな展開なり構成があって「それをどう解いていくか?」という開発者とプレイヤーの一対一勝負だったけど、その後は対人戦が主流になりましたね。あのときにゲームの大河ドラマ的な練り込みを投げちゃったトコはありますよね。

I　ホントは、対戦ゲームが売れなかった場合には、ゲーセンがテーマパークに近づく流れがあって、そっちに行ってたはずなんですよね。

Y　評価基準が対戦格闘ゲームの登場以降は、すごく細分化されたというか。それまではステージ数とかスコアしかなかったのが、今の対戦格ゲーなんかは「最後まで行って当たり前」みたいなとこがあるから。

T　1人プレイに重点が置かれなくなりましたよね。そっちはアッサリ終わって、対人対戦ではエンドレスに戦いが繰り広げられるという。

I　でも、対戦というのがあったおかげで、やり込むプレイヤーが残ったとは言えるかもしれない。1人プレイは遊べる時間が短くなるばっかりで、もう、やる気を失っている人間も多かったから。それと同時にバブルのようなテーマパークの方向性があってね。

T　あれはあれで面白かったんですけどね。僕なんか、大阪の「花と緑の博覧会」に、『ギャラクシアン3』と『ドルアーガ』だけをやりたさに、家族を引っ張っていきましたよ。

I　でも、日本のゲームの「やり込み」は、海外から見たら異常らしい。僕らから見たら「まあ、それくらいは普通でしょう」っていうプレイでも、向こうから見ると「アンビリーバボー!」っていう。もう、レベルが全然違う。「『R・TYPE』を2周クリアした人がいるなんてウソだろ!」みたいな(笑)。

A　『ナイトストライカー』に「パシフィストボーナス」ってありましたね。それを知らない外人が、日本人プレイヤーが撃たずに遊んでるのを見て、横から「これを押したら弾が出るよ」ってボタンを押してあげ

たという（笑）。そいつは恐らく、ひたすら弾を避ける腕前が分からんかったんですね。

I　ひとつの文化になってるから、理解できないんでしょう。

Y　わりと求道性みたいなところとピッタリくるんでしょうね。ゲームが道であるっていうのは『バーチャ』以降に、わりと明らかになったと思うんですけど。

I　うん、美学というのと一体になったから、あれだけ受けた。昔のゲームを調べていて思ったんだけど、日本のゲーマーがそういうふう（求道的に）なっていったのは、文化的背景もあるけど、テーブルゲームの普及も大きかったんじゃないかなあ。あれってジュークボックスを置いている喫茶店に、テーブルの方が向いてるからって売り込んだものなんですよ。テーブルに座ると、やっぱり、やり込む感じがしますね。

一同　おおおおお！（感嘆）

T　海外のゲーセンにある、アップライトでレバーがゴツい筐体だと、やり込む前に疲れますから（笑）。

I　でもね、ホントに向こうの人から見ると、日本人のゲームの上手いヤツって尋常じゃないだろうね。僕が見ても、尋常じゃないって思うもん。僕なんか間近で見てた方だから、よけいに恐い。

トップを張りたきゃ巣鴨に来い！

T　でも、石井さんもシューティングでは一世を風靡されましたよね。

I　かなり昔の話かもしれない。

T　『R・TYPE』とか、どうでした？

I　『R・TYPE』もね、1日6時間とかはいたからねえ。（笑）

T　僕も一時は、京都ビッグキャロットに「住んで」ましたけど（笑）。上手い人っていうのは、ずっと見てるのも長かったですからね。

I　昔は知り合い同士でパターンを考えたりね。あと、やってる最中に後ろから指示を出すヤツがいたり。「ここはこっちに行け！」みたいな、ツッコミ厳しく。

T　厳しい批評者の目があればこそプレイも磨かれる、という。

I　そういう知り合いが多かったんでね。巣鴨にたまに行くとね、「これは!?」というのを見かけたり、話

を聞いたりして。パターン持ち帰りっていう（笑）。『メトロクロス』なんかでもね、「缶を蹴った方が点が高い」「そうなんですか！」とか。

T　そうやって、知り合いの輪が広がっていったんですね。

I　巣鴨は、その中心地だったんだね。たとえば、千葉にいる知り合いが「巣鴨で、そんな点数は出ないぜ！」って仲間に疑われて、悔しくて巣鴨に来て実際に高い点を出すと「アイツは本当にスゴイ！」みたいな。

一同　（爆笑）

I　巣鴨に来ないと、全部嘘スコア。「うちのゲーセンより絶対に上手いヤツはいない！」ぐらいの気合いがみなぎってましたね。

T　「トップ張りたかったら巣鴨に来いや！」みたいな。

I　だから、カウンターの近くが恐くて寄れないんです。殺気を放ってる人たちがいて（笑）。

T　生半可な覚悟じゃにらみ殺されそうですね。

I　たまに平日の昼とかに行くとね、いっつも『グロブダー』をやってるヤツがいたりするんだよね。

一同　（爆笑）

I　恐らく何ヶ月もやってると思うんだけど、いつも70面付近で終わってるんですよ。恐る恐る遠くから見たりして。その頃は、まだ１００面とか絶対に出てなかったから。

Y　やっぱり、店員さんもマニアックな人が集まってたんですか？

I　店長がね、すごい良くできた人だったから。マニアを生かしつつ、一般人もゲームができるような環境を配慮されてたから。

T　昔の店長さんって、しっかりした方が多かったですよね。年配の人が、脱衣麻雀だけでなく『ギャラガ』も好きなことが分かってて、いつまでも残してたし（笑）。

I　それで店長が変わるときも「2代目をどうするか？」っていうので、確か、その店長が常連客の前に連れてきたんだと思うんだよね。

Y　それぐらいでないと、もう務まらないんでしょうね。「俺が認めたコイツだから、お前ら、盛り立ててやってくれ」みたいな。

I　そんな感じ。

Y　えらい体育会系ですね、文科系なのに（笑）。

T　ほとんど、歌舞伎かなんかの襲

名披露ですよね（笑）。

『ゲーメスト』の誕生

T 石井さんは、そこで同人誌なんか作ってらしたんですか？

I 僕はね、同人誌っぽいものは作ったことがあるけども、本格的にはやってなかったね。地元で、ちょっとコピーして配ったくらい。

T そこから、どうやって『ゲーメスト』に辿り着いたんですか？

Y そうそう。スカウトマンとか来たんですか？　ミスターXみたいなのが（笑）。

一同 （爆笑）

I 「VG2」ってサークルの流れで『ゲーメスト』が生まれたんです。僕は「VG2」には入ってなかったんだけど、たまたま「『魔界村』攻略できるヤツがいない」っていうので、知り合いから声をかけられて。

T プレイヤーの方からゲーム業界に働きかけた最初の雑誌が『ゲーメスト』だったですよね。

Y でも、ゲーム雑誌バブルの中で残ったのは『ゲーメスト』だけだっていう。

I でもね、その頃は全然バブルじゃなかった。そもそも業務用の雑誌を作るっていう発想がないから。

A 『コインジャーナル』くらいしかなかったですからね。

Y で、その後からアーケードゲーム誌のバブルがありましたよね。何誌ぐらい出てましたっけ？

I けっこう出たね。アーケードをちょっと扱う怪しいのとか。

A 風営法とかあったじゃないですか？　僕がバイト始めた頃っていうのが、ちょうど切り替わりの時期だったんですよ。やっぱり、その頃には業界全体が変わりましたか？

I そうですね。良い方向としては、人が入りやすい環境になったっていうのがあるし。

A 僕ら店員も、不良の学生を追い出すのに大変だったんですよ。

I でも、ゲーセンにはゲーセンのルールがあって、マナーとか身内で守ってやってたけど。それでも、補導員のマナーが悪くてね（笑）。

一同 （爆笑）

I 肩で風を切って「俺は、こんなところは！」みたいなね。

Y でも、当時は24時間ゲーセンがやってたような時代ですから、怖い

イメージはあったんでしょうね。

I　そういう怪しさはあったね。ある程度は自衛しなくちゃいけないという。でもね、風営法で悪い面としては、「営業時間が短くなったから、プレイ時間を短くする」という流れを作りましたよね。それでセガが体感ゲームを出してデカイ筐体で「1ゲーム＝3分」にして対応したんだけど、当時の全盛だったアクションゲームとかシューティングゲームとかが生き残りづらくなっちゃった。

T　のんきに遊ばせる余裕はなくなって、とにかく「時間あたりのインカム（稼ぎ）を上げろ！」という。

I　それが最大の問題だったと思う。で、そういう意味で対戦ゲームが、もう究極の発明だった。すぐに終わっても、文句を言われない。

A　上手ければ上手くなるほど、早く終わるじゃないですか。

I　レースゲームも、そういう側面があるね。だから多人数同時プレイとレースゲームと対戦ゲームは、素晴らしい発明だった。でも、それが主流になっちゃったから、ゲームをやめてった人はいっぱいいる。非主流が好きな人は『メタルスラッグ』とかやってるわけです。

一同　（爆笑）

I　だから、あれなんか奇跡的なゲームなんだよね、今時。ああいうゲームは必要なんだと思うんだけど。

Y　「俺が投資しなくちゃ！」って思うんですよね。

I　やって面白いことは面白いんだけどね。

Y　やっぱり極端に人気が悪そうだと、パトロンみたいになって。

I　でも、そういうのでもってるゲーセンもあるしね。

Y　だから、何かのジャンルが完全になくなることはないんじゃないかっていう。お家芸みたいに「ウチは『メタルスラッグ』を作ります」とか。『メタルスラッグ』を作り続ける限り、ユーザーが「頑張れ！」ってお金を入れてくれるという。

I　「頑張れ！」って言いながら、文句も激しいんだけどね。

Y　そういう愛憎がありますよね。

誰も知らない老中

I　僕がアーケードで一番好きなのは、コンシューマと違って、どんなに理屈で言おうとつまらないゲーム

は誰もやらなくなる厳しさですね。メーカーがいかに「これはスゴイですよ！」とか言っても、一目瞭然で。

A　バレますからね。

T　反面、本当は面白くても最初の5分で面白さを伝えられないと終わりという哀しさもありますけど。

Y　それは「クセがある」って言い方になるけど、悲劇的にそうなってしまったゲームもあるんですよ。

I　売れないゲームで個人的に好きなのは、初期のカプコンの作品にもありますよ。たとえば『トップシークレット』とか。

T　あれも難易度曲線が間違ってると思うんですね。いきなりトップギアだもの（笑）。

I　やり込めば面白いけど、売れない。ああいうゲームの評価って難しいけどね。

A　この本を書くために、久々に『侍・日本一』をやったんですよ。すんごい難しくて、やった瞬間に「これは何もない！」って分かる面白くなさやったけど（笑）。「この難易度は、ないだろう」と思いながらやり込んじゃうんですよね。

I　アーケードって、奇しくも太田出版から同じ名前の雑誌が出てますけど（笑）、コンティニュー（継続）ができるようになって、ちょっとエッジがなくなったような気がするんですよ。誰でも、お金を入れればエンディングまで見れるという。

T　でも、開発者も切なかったでしょうね。先の面まで作ってるのに、ほんの序盤で終わられちゃうのは。

I　誰も見てくれない（笑）。

Y　昔のゲームって、そんなんがメチャメチャ多いんじゃないですか？『ミュータントナイト』なんか「これにはエンディングがなくて、いつまでも終わりのない荒野を歩いて行くんだ」て思ってたら、実はエンディングがあるらしいという。

I　『ミュータントナイト』のエンディングを見た人というのは日本中、いやこの世に、ほとんどいないと思いますよ。

Y　エンディングのことがズーッと心に引っかかっていて、「コイツはどっから来て、どこへ行くんだよ！」って思ってたんですよ。

I　巨大化したり分身したりして。

Y　それで、この前、エンディングの存在を教えてもらったんですよ。

A　あと『侍・日本一』って、昔

『ゲーメスト』にエンディングが載っていて、ラスボスの前に出てくる老中がメチャ強いらしいですね。

I　老中とかいるのか……知らなかった（笑）。

A　用心棒、老中、最後に殿様が出てくるんですよ。

T　用心棒よりも老中が強いのか！

Y　それも報われない話ですよね。「老中の思考パターンを血を吐きながら作りました」って言っても、誰も気づいてくれない。「老中っていたの!?」と疑われて。

I　日本は、それでも老中を見る人がいるから恐いですよ（笑）。

ゲーセンの「驚き」

A　あと『タイトルファイト』ってゲームがあったじゃないですか。

I　『ヘビーウェイトチャンプ』と基本的には同じで、少し新しいバージョンですね。

A　あれ、すごい疲れましたよね。デバッガーとか、どうしてたんやろなあ（笑）。

T　両腕でガシャンガシャン動かさんといけないから、筋肉モリモリになってたんとちゃうかな（笑）。

I　実は『インベーダー』の前にも『ヘビーウェイトチャンプ』ってゲームがあるんですよ。

Y　そうらしいですね。あれは驚きました。

I　さらに、その続きがあってね、アメリカの雑誌か何かで、ビデオゲームより前のアーケードの怪しい製品が載ってるのを見ると『ヘビーウエイトチャンプ』と同じ形のがあるんですよ。１９５０年とかですよ。

Y　じゃあ、我々が『ヘビーウェイトチャンプ』と呼んでるのは、あれはパート3だったんですか!?

I　だから多分、そのプロトタイプの「ビデオゲーム移植版」が、２代目の『ヘビーウエイトチャンプ』なんですよね。

T　ビデオゲームって、いろんなものを取り入れますよね。

Y　それを考えると、必ず救いの神が現れますよね、アーケードは。

I　ずっと続いてるしね。

Y　対戦格ゲーが現れ、音ゲーが現れ……。

A　やっぱり、俺らはゲーセンに「とりあえず珍奇なゲームはないかな?」って思って行くんですけど。

T　ゲーセンの楽しみって「驚き」だったんですよ。「え、こんなゴッツイ筐体に乗れるの?」とか「うわあ回ってる!　拡大してる!」とか。

A　『ぶたさん』とかが突然出てきたときの驚き（笑）。豚が爆弾を投げるだけのゲーム。

T　催眠ガスを撒き散らし、仲間をしばき倒して1匹だけ生き残るガチンコゲーム（笑）。

I　僕はね、汎用の筐体に色々なゲームが入ってるけど、それが一体感になってたような気がする。音ゲーだったら、そんなことないから。

Y　ああ、基本的に別物（の専用筐体）ですもんね。

I　筐体モノっていうのは、わりとプレイヤーが分割されてしまうところがありますね。

そして聖地へ

A　今日は石井さんに色々聞けて、すげぇ楽しかったです。

I　いえいえ（笑）。

Y　こんな機会は、なかなかないですから。

T　10年以上前に「GAM−CON」（アーケードゲーム専門の同人誌即売会）で『R・TYPE』のポスターにサインをもらって以来、その方と対談することになろうとは思いませんでしたよ（笑）。

Y　あと、時間があったら聖地（巣鴨キャロット）に巡礼してみたいんですけど。

T　今回のキーワードですもんね。僕らの心のふるさと。

Y　ゲームやり出して、メーカー名を最初に意識したのがナムコだったんですよ。で、その頃から「日本のどこかに巣鴨キャロットっていうスゴイ場所がある」って聞いてたから。

I　山手線で1本だから、すぐに行けますよ。

A　俺も巣鴨キャロット行くの初めてやなあ。

——駅から近いから、あんまり歩かなくていいよ。

A　良かった良かった。もうね、歩くの辛いからさ。

T　じゃあ、台車に乗せて行こうか。

一同　（爆笑）

——では聖地に行きましょうか。

T　アーケードの旅が始まり、これからも続く地に。

クソゲーハンター＋石井ぜんじ 秋葉原へ行く！

第三部 巣鴨キャロット

20:00〜20:45

聖地にて

20時、山手線を経由して巣鴨に到着した。

「巣鴨キャロット」は、我々が心のどこかでぼんやりと想像していたような薄暗くて恐ろしい感じのする、猛者の集まる場末のゲーセン的な場所ではなく、メンテナンスの行き届いた清潔で明るいゲームセンターだった。イメージと実像の違いに驚く。

「ここって『ポケモン』の田尻智さんが、ゲーマー時代に常連だった店ですよね？」

編集部Hは開口一番、間違ったまんま記憶していた言葉を吐く。

拙著『企画屋稼業』でも、「田尻智氏がここの常連だった」という大間違いの記述をして恥をかいたことがある。間違えてはじめて、知識が間違っているという事実を発見することができた。

こんな感じで時間を経るにしたがって記憶はぼやけ、事実は歪んで伝承されていく。デジタル時代になってさえ、膨大な情報を蓄積できるということそのものが仇になり、間違った情報がどんどん生のま

ま伝えられていくワケだ。
　ネットとデジタルの世界になっても、そこに人間がある限り、事実は限りなく歪曲していく。でも、それを反省して、できるだけ事実に即するように書こうと努力できるのもまた人間だけだ。単なる言い訳だけど。
　この本にも、多少の間違いやとんでもない誤解が含まれている可能性がないとは言わない。でも今回は、石井ぜんじさんという失われていくアーケードゲーム業界の生き字引的な人物に率直に話を聞き、我々3人の誤解を濯いでもらえる貴重な体験になったと思う。
　だから俺たちは、失われていく思い出と、蝕まれていく事実と、拡散していく真実に対して、ナムコの誇った今は亡き天才・深谷正一氏に捧げられたこの言葉を、最後に引用したい。

神様は死んだ
悪魔は去った
太古より巣食いし
狂える地虫の嬌声も
今は、はるか郷愁の彼方へと消え去り
盛衰の於母影を
ただ君の
切々たる胸中深くに
残すのみ
神も悪魔も
降り立たぬ荒野に
我々はいる

（『源平討魔伝』エンディングより、
櫻散る富士の頂にて）
（A）

あとがき
その一

アーケードゲームは歴史の長い娯楽です。七二年にノーラン・ブッシュネルが『ポン』を作ってカネを稼ぎ始めて以来、実に三〇年にもわたり色んなコトがありました。例の「宇宙からの侵略者」が日本全土に押しかけまくったり、風営法による二四時間営業禁止ショックを耐え抜いたり、バイクみたいなのが現われたり。たったの百円玉をめぐって、よくこれだけの森羅万象が降ってわいたものだと、年表にまとめると感慨もひとしきり。そんな客観的な記録を横に押しやって、自分たちの指のゲームタコをキーボードに押し付け、思いのたけを連射（シンクロ付き）で撃ち込んだのが本書なのです。

ひしめくタイトルの割り当てを決める会議は、仁義なき修羅場に。こちとら永いこと、心に決めていた相手だもの。「ラブレター」をしらふで書くこっぱずかしさを、先を争ってブン取ろうとする三人に、慎みや遠慮が一ミリも残ってるハズありません。

そのかいあって一人だけでも総レビュー本数は六〇本以上にふくれ上がり、「意地で

もやる！」と大ミエ切った手前、執筆のピッチは大車輪に次ぐ大車輪。あらいざらい記憶を動員した上に、自前のゲームＣＤコレクションを引っ張り出すわ、うずたかく積まれた蔵書のマウンテンサイクルから「バシシブック」を発掘するわ、ここ一〇数年分の「ゲーセン体験」をすっからかんに棚卸しする始末。とにかく走って走って走り抜く！

この本を作るに当たって絶対避けたかったのは「湿っぽくなる」ことでした。かといって「アーケードゲームの歴史的意義」うんぬん、と賢そうにうそぶくのは、思い上がりに過ぎません。サッカーでも一〇〇年、将棋だと二〇〇〇年以上も経ってから今日の形にいたるわけで、三〇年ぐらいは「まだまだ若造」でしょう。

だから、僕たち三人は、「自分の目線でできること」をやりました。ゲームセンターという場を通じて、ゲームと人とが出逢い、他では考えられない人と人の交流があった。その一期一会、たんなるノスタルジアを越えた瞬間の再現こそ、『超アーケード』の「超」が目指したところなのです。

二〇〇二年五月二日　多根清史

あとがき
その二

大阪時代の若いころ、某アーケードゲームメーカー直営の大きめのゲームセンターでアルバイト店員として働いていた。

当時は、風営法が適用され、ゲームセンターが不良の溜まり場ではなく、商店街のアミューズメントパークとして生まれ変わりつつあった時代だ。

このときの店員として言わせてもらうと、当時のゲームセンターがどんどん健全化の道を歩んでいったのは、間違いなくアーケードゲーム業界そのものの意思であり、決してPTAや文部省に強制されたからではなかった。

理由は簡単。ガラの悪い小僧が一人来ると、まっとうな客が一〇人来なくなるから商売の邪魔になっていたのだ。だから、中学高校の教師やPTAの父母が青少年の非行化防止の名目で文句を言いにきたときには、当時の店長はむしろ、

「非行少年が店内にいると雰囲気が悪くなって本当に営業の迷惑になるから、お願いな

のでお宅のお子さんたちは当店に来させないでください」と本気で言い放ち、向こうが逆に謝罪して帰っていた。それを見て、本当はこうだったんだと驚いたものだ。ＰＴＡや教師も、文句を言いに行ったゲームセンターで逆に説教されて追い返されたような事実があったからこそ、あそこまで弾圧を厳しくしていた部分があるような気がする。

これにはほとんどのプレイヤーは気付かなかっただろうけど、アーケードゲーム業界の意思が産んだ現実の一側面と言えるだろう。

今ゲームセンターでは、いちプレイヤーとして楽しませてもらっている。いちプレイヤーだから、今のアーケードゲーム業界の意思がどうにあって、どこを目指しているのかまでは分からない。だけど、ゲームセンターはきっと変わり、数年後には復活している。こんなに落ち込んだのなら、どこかで誰かが必死で打開策を練っているはずだから。そう楽観的に信じていこうと思う。

二〇〇二年四月三〇日　阿部広樹

あとがき
その三

通信回線や磁気カードやｉモード、家庭用機との連動などでゲームセンターのありようが、大きく変化しようとしています。
長らくお待たせしました。出る出ると言われてからが長かった『超アーケード』やっとのお目見えです。
ゲームセンターがかつての姿を残している内に、何とか間に合いました。
同世代の方には「あの場所」を思い出すよすがとして。新しい世代の方にはゲームセンターという場所の雰囲気が伝わる本になっていれば、これ以上の幸福はありません。
今回はアーケードゲームの神に魅入られたがごとき作業となりました。
アレが足りない。コレも足りない。限られた時間とページの中、己の全てを捧げ尽くしても、書くことができたのはアーケードゲームの歴史のほんの僅かな部分でしかありませんでした。今更ながらにアーケードゲームの偉大さに身震いしています。

「長すぎず短すぎない時間の中でプレイヤーを満足させ、またプレイしたい気分にさせなければならない」

「長くプレイしたいプレイヤーと回転をよくしたいオペレーターの両者を満足させなければならない」

「他のゲームの音が響く中で自己主張する音を出さなければならない」

様々な矛盾に満ちたゲームセンターという過酷な戦場。

この過酷な戦場を戦い抜くゲームを、無から生み出し、育てるというのは、まさに偉業であるといえるでしょう。

ゲームセンターは新たな時代に入ろうとしています。これからのゲームセンターがどう変わり、どう変わらないかを、見届けていこうではありませんか。

本書に込められた気持ちがあなたに正しく届きますように。

あらゆるゲームとその開発者諸氏に敬意を表して。

二〇〇二年四月二八日　箭本進一


TANE

多根清史

1967年大阪生まれ。
炎のコマの特訓をホンキで試して手のひらを擦りむいた、リアルバウト「あらし」世代ライター。アーケード基板のコレクションも多数。
URL:http://bigburn.pos.to/
E-mail:bigburn@osa.att.ne.jp


YAMOTO

箭本進一

1970年仙台生まれ。
常に仕事募集中の難読苗字のライター。暴力ゲームと1コインの重みをこよなく愛するアーケード世代。
E-mail:YamotoShiniti@hotmail.com


ABE

阿部広樹

1970年大阪生まれ
アーケードゲーム歴は約20年。趣味と実益を兼ねながら、おもにゲーム系の文章仕事（ライターと仕様書作成業）を行っている。現在関東在住。
E-mail:KFH00306@nifty.ne.jp

引　用　画　面　出　典　一　覧

P25『スペースインベーダー』、P26『ギャラクシアン』、P27『ギャラクシーウォーズ』、P28『平安京エイリアン』、P29『海底宝探し』、P30『クレイジークライマー』、P31『サスケVSコマンダ』、P32・P33『スペースパニック』、P34『侍』、P35『トランキライザーガン』、P37『ミサイルコマンド』、P38『ムーンクレスタ』、P41『ジャンプバグ』、P42『ドンキーコング』、P45・P46『ボスコニアン』、P48・P49『ゼビウス』、P50『タイムパイロット』、P51『ディグダグ』、P52『フライボーイ』、P53『ペンゴ』、P55『NOVA2001』、P56・57『トロピカルエンジェル』、P58『マッピー』、P59『フォゾン』、P61『リブルラブル』、P62・P63『グロブダー』、P64・65『新入社員とおるくん』、P66『ギャプラス』、P67『シーファイターポセイドン』、P68・P69『ドルアーガの塔』、P70『ドラゴンバスター』、P73『ガントレット』、P75『グラディウス』、P77『スペースハリアー』、P78『侍・日本一』、P79『テラクレスタ』、P80『バラデューク』、P81『モトス』、P85『ゆけゆけ!山口君』、P86・87『リターンオブジインベーダー』、P108・P109『アルカノイド』、P111『怒』、P113・P115『イシターの復活』、P117『黄金の城』、P119『源平討魔伝』、P120『エンパイアシティ1931』、P121『ダーウィン4078』、P122『のぼらんか』、P123『ファンタジーゾーン』、P125『ブレイウッド』、P126・P127『ラッシュ＆クラッシュ』、P128『モモコ120%』、P129『A - JAX』、P131『銀河任侠伝』、P133『子連れ狼』、P135『サイコソルジャー』、P137『ストリートファイター』、P139（上段）『スーパーリアル麻雀PⅡ』、P139（下段）『スーパーリアル麻雀PⅢ』、P140『スーパーハングオン』、P141『ダブルドラゴン』、P145『ドラゴンスピリット』、P147『バミューダートライアングル』、P149『ぶたさん』、P151『レインボーアイランド』、P153『ワンダーモモ』、P154『ラビオレプス』、P155『パドルマニア』、P156・157『アサルト』、P159『カベール』、P160・161『ゲイングランド』、P163『最後の忍道』、P165『サイバリオン』、P167『スーパーマン』、P169『スプラッターハウス』、P171『チェルノブ』、P173『超絶倫人ベラボーマン』、P179『ロストワールド』、P180・P181『オメガファイター』、P182『ヴォルフィード』、P183『キャメルトライ』、P185『ゴールデンアックス』、P186・P187『スカイアドベンチャー』、P189『スタンランナー』、P191『ストライダー飛竜』、P193『ナイトストライカー』、P195『破兆』、P199『ミッドナイトレジスタンス』、P216『エアバスター』、P217『マジェスティック・トゥエルブ』、P218『ザ・スーパースパイ』、P219『スノーブラザーズ』、P221『トリオ・ザ・パンチ』、P222『ソニックブラストマン』、P223『ピストル大名の大冒険』、P225『ルナーク』、P227・P228・P229『ウルフファング』、P231『クライムファイターズ2』、P233『サンセットライダーズ』、P237・P239『ストリートファイターⅡ』、P243・P244『メタルブラック』、P245『竜虎の拳』、P247『キングオブモンスターズ2』、P249『G.I.ジョー』、P251『チャタンヤラクーシャンク（空手）』、P253『デッドコネクション』、P255『ニンジャコマンドー』、P257『ナックルバッシュ』、P259『バーチャファイター』、P261『バツグン』、P263『野球格闘リーグマン』、P264・P265『レイフォース』、P267『エイリアンVSプレデター』、P268『がんばれギンくん』、P269『バトルガレッガ』、P271『クイズなないろドリームス』、P273・P275『ダンジョンズ＆ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ』、P276・P277『ステッガー1』、P279『メタルスラッグ3』

超アーケード

2002年5月31日 印刷
2002年6月6日 第1刷発行

著者
多根清史
箭本進一
阿部広樹

マンガ
雑君保プ

編集人
林 和弘

編集
松井 真
御子柴朝景
林 幸生

発行人
高瀬幸途

発行所
株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22エプコットビル1F
電話03-3359-6262
ファクシミリ03-3359-0040
振替00120-6-162166

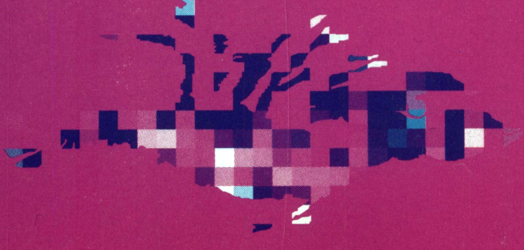
ホームページ http://www.ohtabooks.com/
営業部メールアドレス sales@ohtabooks.com
編集部メールアドレス editor@ohtabooks.com

装丁
木庭貴信（オクターヴ）

印刷・製本
株式会社シナノ

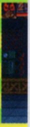
定価はカバーに表記してあります。
ISBN4-87233-670-4 C0095

カバー図版：©TAITO CORP.1987、©東亜プラン、©ミッチェル
Special Thanks to: 石井ぜんじ

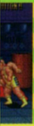



HOTEL PA













9784872336702

1920095014005

ISBN4-87233-670-4

C0095 ¥1400E

太田出版

定価（本体価格1400円＋税）







